elna
SWISS DESIGN

# Manual de instruções

# 8300 Experience

# INSTRUÇÕES IMPORTANTES DE SEGURANÇA

Sua máquina de bordar 8300 foi projetada e fabricada somente para USO DOMÉSTICO.
Leia todas as instruções antes de usar esta máquina.

## PERIGO - Para reduzir o risco de choque elétrico:

1. Nunca deixe a máquina sem supervisão se permanecer ligada. Desligue sempre a máquina da tomada elétrica logo após a utilização e antes de proceder à limpeza.
2. Sempre desligue antes de trocar a lâmpada. Substitua a lâmpada por uma do mesmo tipo, 12 Volts, 5 watts.
3. Não tente resgatar a máquina se ela tiver caído na água. Retire da tomada imediatamente.
4. Não coloque ou armazene a máquina onde ela possa cair ou ser colocada em uma banheira ou pia. Não coloque ou derrube a máquina dentro da água ou de outro líquido.

## ADVERTÊNCIA - Para reduzir o risco de queimaduras, incêndio, choque elétrico ou lesões:

1. Não permita que a máquina seja usada como se fosse um brinquedo. A supervisão é necessária sempre que a máquina for usada por crianças ou próxima dela.
2. Use a máquina de costura somente para o fim intencionado como descrito neste manual. Somente use os acessórios recomendados pelos fabricantes conforme descrito neste manual.
3. Nunca opere esta máquina se um cabo ou plugue estiver danificado, se não estiver funcionando corretamente, se tiver caído (inclusive na água) ou sofrido danos. Se isso ocorrer, vá até o vendedor autorizado mais próximo ou uma loja de assistência para que seja feito um exame, reparo ou ajuste elétrico ou mecânico.
4. Esta máquina é equipada com um cabo especial que, se danificado, precisa ser substituído por um cabo elétrico idêntico. Ele pode ser adquirido com o seu representante.
5. Nunca opere a máquina de costura com as aberturas de ar obstruídas. Mantenha as aberturas de ventilação da máquina de costura e o controle do pedal livres de acúmulo de fiapos, poeira e fibras.
6. Nunca deixe cair ou introduza qualquer objeto nas aberturas.
7. Não use esta máquina ao ar livre.
8. Não opere a máquina quando estiverem sendo usados produtos em aerossol (spray) ou onde exista concentração de oxigênio.
9. Para desconectar, desligue a máquina e retire o plugue da tomada.
10. Não desligue puxando o cabo. Para desligar, segure o plugue e não o cabo.
11. Mantenha os dedos longe de todas as peças móveis, especialmente da agulha.
12. Use sempre a placa da agulha apropriada. Se usar uma placa errada pode partir a agulha.
13. Não use agulhas tortas.
14. Não puxe ou empurre o tecido enquanto estiver a dar pontos. Poderá desviar a agulha, fazendo com que parta.
15. Desligue a máquina de costura ao fazer qualquer ajuste na área da agulha, como enfiar a linha na agulha, mudar a agulha, a linha da bobina, etc.
16. Sempre desligue a máquina de costura da tomada elétrica ao remover as tampas, lubrificar ou fazer qualquer outro ajuste de manutenção mencionado no manual de instrução.

# GUARDE ESTAS INSTRUÇÕES IMPORTANTE

Assegure-se de manter a máquina longe da eletricidade estática, fontes de calor, umidade e luz do sol direta.

## Somente EUA

Sua máquina vem equipada com plugue polarizado (um pino maior do que o outro). Um plugue polarizado reduz o risco de choque elétrico. Este plugue tem como objetivo encaixar-se na tomada polarizada. Se o plugue não se encaixar totalmente na tomada, inverta o plugue. Se continuar não encaixando, contate um eletricista qualificado para instalar uma tomada apropriada. Não faça qualquer modificação no plugue.

# ÍNDICE


**Peças e Funções da Máquina**

Nomes das Peças ..... 3
Acessórios Padrão ..... 4
Mesa de Extensão (Caixa de Armazenagem) ..... 5
Braço Livre ..... 5
Alavanca do Pé Calcador e Vão Adicional do Pé Calcador ..... 5
Ajustando a Tensão da Linha na Agulha ..... 6

**Preparando-se para Bordar**

Conectando a Máquina à Fonte de Energia ..... 7
Tecla Start/Stop ..... 8
Tecla do Corta-Linhas ..... 8
Tela de LCD ..... 9
Teclas da Janela de Seleção do Desenho ..... 9
Teclas da Janela de Seleção de Modo ..... 10
Teclas AJUSTAR Preferência ..... 11-13
Como Acessar as Informações na Tela ..... 14
Enchendo a Bobina ..... 15-16
Colocação da Bobina ..... 17
Passando a Linha na Máquina ..... 18
Enfiador Automático de Agulhas ..... 19
Puxando a Linha da Bobina ..... 20
Trocando as Agulhas ..... 21
Bastidores ..... 22
Suportes ..... 22
Gabaritos ..... 23
Fixando o Tecido no Bastido ..... 23-24
Prendendo o Bastidor ao Carro ..... 25
Como Bordar Áreas Pequenas ..... 26

**Desenhos de Costura**

Como Selecionar um Desenho Predefinido .. ..... 26-27
Costurar um Único Desenho de Bordado Predefinido ..... 28
Janela Pronto para Costurar Após o Bordado Começa ..... 29
Como Selecionar as Letras ..... 30-31
Costurando Letras ..... 32-33
Correções da Letra ..... 34
2 Letra ou Monogramas de 3 Letras ..... 35
Costurando com Cartões de Desenho PC ..... 36
Memória USB ..... 37
Uso do leitor de CD-ROM opcional ..... 38
Janela de Editar ..... 39
Selecionando um Desenho Após Abrir a Janela Editar ..... 40-41
Combinar um Desenho Predefinido com a Letra ..... 42-43
Salvando um Desenho em um Arquivo ..... 44-45
Abrindo um Arquivo Salvo ..... 46
Bordando com o Bastidor C do Braço Livre ..... 47

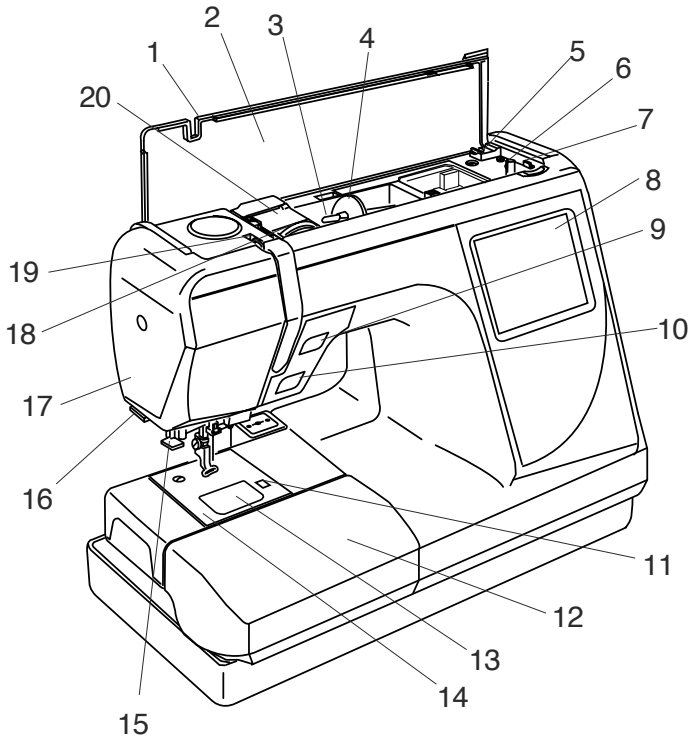
**Como Cuidar da Sua Máquina**

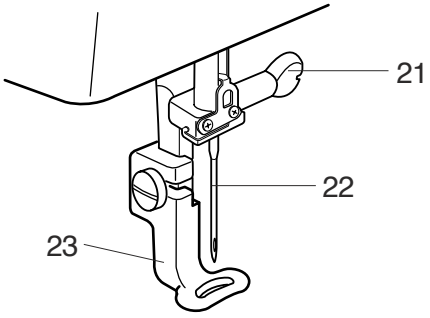
Limpeza da Área da Lançadeira ..... 48
Substituindo a Caixa da Bobina ..... 49
Trocando a Lâmpada ..... 49

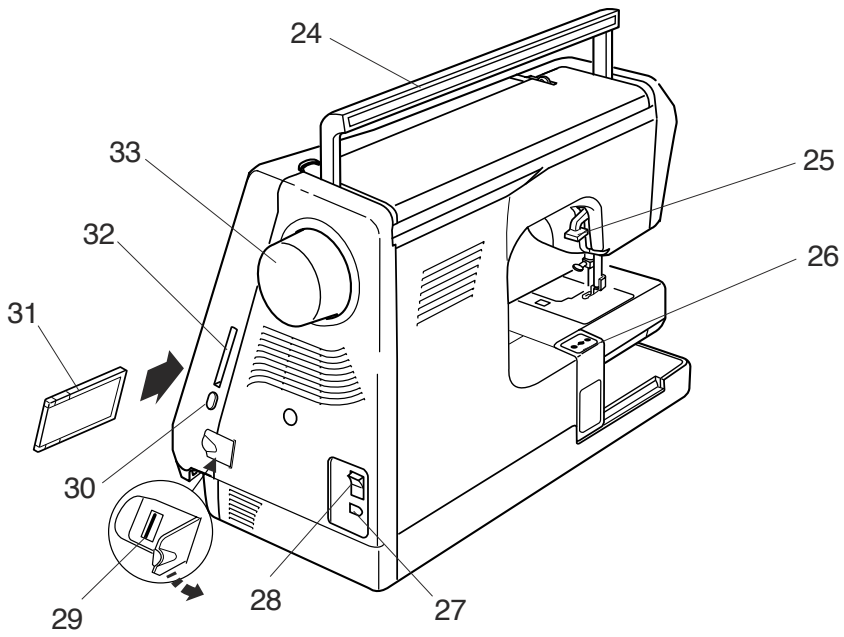
**TABELA DE DESENHOS ..... 50-51**
**RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS ..... 52**
**ÍNDICE ..... 53-54**


***NOTA: As informações encontradas neste manual de instrução estão atualizadas no momento da impressão.***

***Reservamos o direito de alterar e atualizar as especificações e as informações fornecidas***.



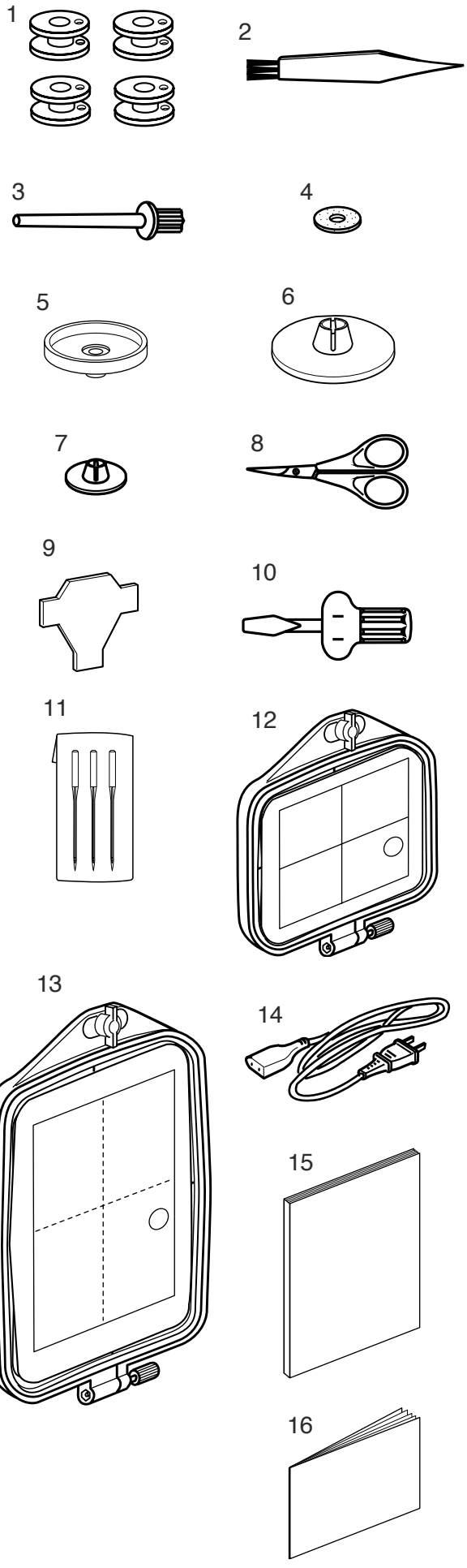




# Peças e Funções da Máquina

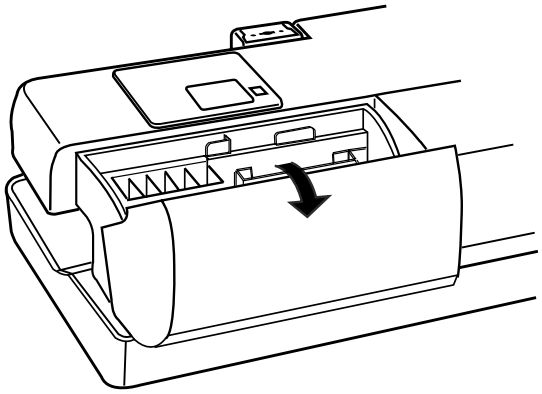
### Nomes das Peças

1. Tampa Superior
2. Tabela de Desenhos
3. Pino do Carretel
4. Porta-carretel (grande)
5. Corta-linhas do enchedor de bobina
6. Pino do enchedor de bobina
7. Parada do enchedor de bobina
8. Tela de LCD
9. Tecla do corta-linhas
10. Tecla Start/Stop
11. Botão de liberação da placa de cobertura da bobina
12. Mesa de extensão
    (caixa de armazenagem de acessórios)
13. Placa de cobertura da bobina
14. Placa da agulha
15. Enfiador automático de agulhas
16. Corta-linhas e porta-linhas
17. Placa frontal
18. Disco de tensão da linha
19. Elevador de Linha
20. Fenda do guia-linhas
21. Parafuso de fixação da agulha
22. Agulha
23. Pé calcador
24. Alça para transporte
25. Elevador do pé calcador
26. Carro
27. Tomada da máquina
28. Interruptor de energia
29. Tomada USB
30. Botão de ejeção do cartão
31. Cartão de desenho PC (opcional)
32. Ranhura do cartão PC
33. Volante (sempre virado para você)




**Acessórios Padrão**

1. Bobinas
2. Escova de remoção de fiapos
3. Pino de carretel adicional
4. Feltro do pino do carretel
5. Suporte do carretel
6. Porta-carretel (grande)
7. Porta-carretel (pequeno)
8. Tesoura
9. Tecla do Parafuso
10. Chave de Parafusos
11. Conjunto de agulhas
12. Bastidor padrão A (com gabarito)
13. Bastidor grande-B (com gabarito)
14. Cabo de alimentação
15. Manual de Instrução
16. Folhas de gabarito
17. Folha do menu de desenhos predefinidos
18. Tampa de proteção contra pó



## Mesa de Extensão (Caixa de Armazenagem)

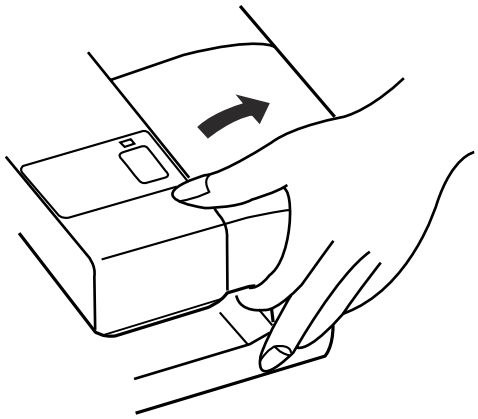
A maioria dos acessórios são guardados na mesa de extensão.

**Para Abrir:**

Puxe a tampa em sua direção. Retire o pacote de acessórios.

**Braço Livre**

Remova a mesa de extensão para ter acesso ao braço livre.

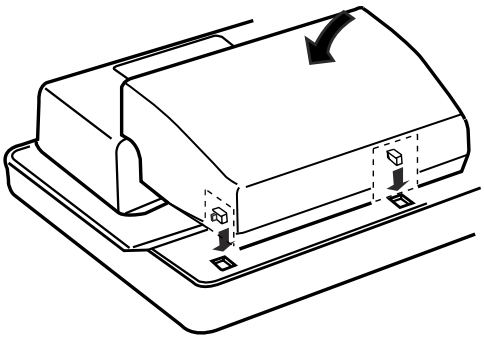


**Para remover:**

Remova a mesa de extensão da máquina, conforme mostrado.

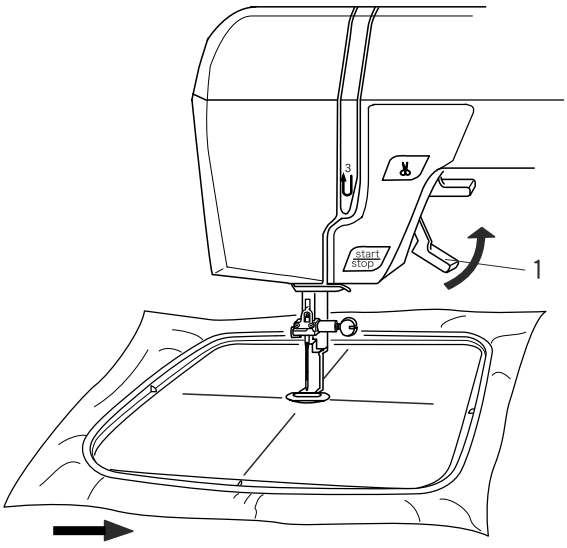
**NOTA:**

Sempre borde com a mesa de extensão fixada a menos que estiver usando o bastidor C opcional do braço livre. Consulte a página 45.



**Para Colocar:**

Coloque os tabuladores sobre as ranhuras e empurre para baixo na mesa.




## Alavanca do Pé Calcador e Vão Adicional do Pé Calcador

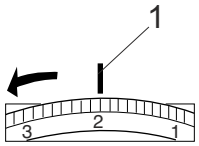
Levante e abaixe o pé com esta alavanca 1.

Antes de costurar, o pé calcador deve estar abaixado para fechar os discos de tensão.

Você pode levantar o pé calcador cerca de 6,5 mm (1/4") mais alto do que a posição normal para a fácil remoção do bastidor. Empurre a alavanca 1 do pé calcador além da sua posição superior normal.

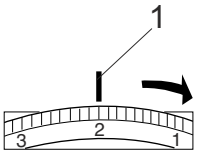
## Ajustando a Tensão da Linha da Agulha

Alinhe o número 2  no disco de tensão com a marca 1 de ajuste.

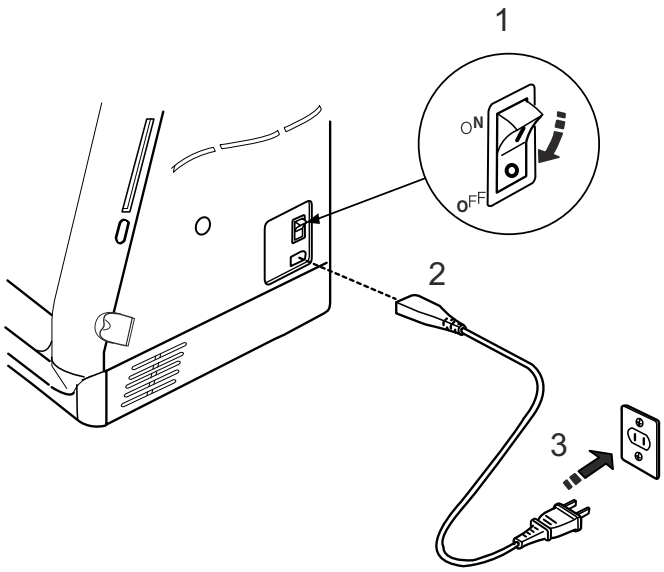



**Tensão de linha equilibrada:**
Uma pequena parte da linha da agulha deve aparecer no lado de baixo do tecido.
Ao ajustar a tensão da linha da agulha, os números mais altos apertam e os números mais baixos soltam.

*** Tensão muito forte**
A linha da bobina aparece do lado de cima do tecido.
Gire o disco para um número menor para soltar a tensão da linha da agulha.




*** Tensão muito fraca**
A linha da agulha forma alças e parece irregular.
Gire o disco para um número maior para apertar a tensão da linha da agulha.




## Preparando-se para Bordar

### Conectando a Máquina à Fonte de Energia

Use sempre o cabo de alimentação que acompanha a máquina.

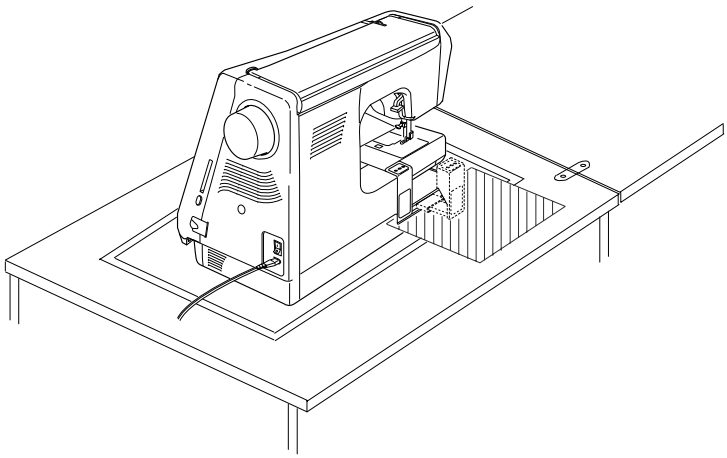
Para conectar a máquina à fonte de alimentação, desligue o interruptor de energia 1. Insira o plugue 2 na máquina e o plugue de alimentação 3 na tomada da parede.

Sua máquina vem equipada com plugue polarizado (um pino maior do que o outro). Um plugue polarizado reduz o risco de choque elétrico. Este plugue tem como objetivo encaixar-se na tomada polarizada. Se o plugue não se encaixar totalmente na tomada, inverta o plugue. Se continuar não encaixando, contate um eletricista qualificado para instalar uma tomada apropriada. Não faça qualquer modificação no plugue.

### Para Sua Segurança

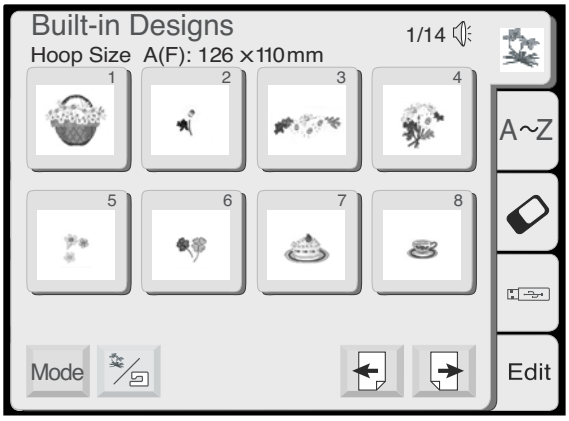
Não use cabos de extensão ou adaptadores.
Não toque no plugue com as mãos molhadas.
Desligue sempre o interruptor de energia/ luz e então desconecte da tomada elétrica. Exemplos:
* ao deixar a máquina sozinha
* ao limpar a máquina
* ao fixar ou remover peças como a agulha ou a placa da agulha

Não coloque itens pesados nos cabos. Não submeta os cabos ao calor. Não use cabos danificados. Faça o reparo do cabo imediatamente.
Ao operar a máquina, mantenha sempre os olhos na área de costura e não toque qualquer parte móvel, como o elevador de linha, o volante ou a agulha.



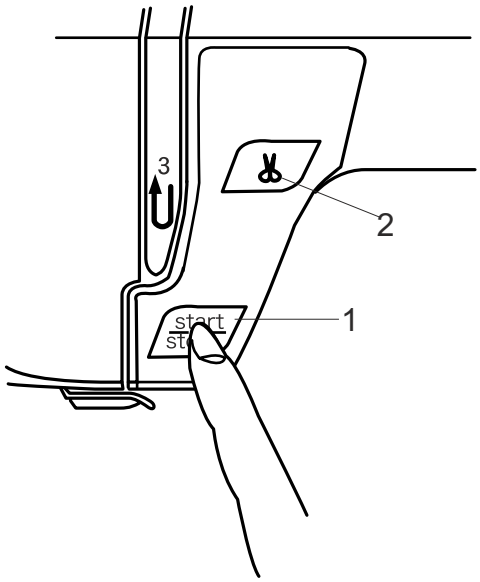
**IMPORTANTE:**

**Antes de ligar a máquina, libere a superfície da mesa de qualquer coisa que possa obstruir o movimento do carro. Se a máquina estiver em um gabinete, verifique está nivelada ou acima da superfície do gabinete. (O carro pode atingir o gabinete e prejudicar o resultado da costura.)**




**LIGUE O INTERRUPTOR DE ENERGIA.**

**NOTA:** Após ligar a máquina há um atraso de aproximadamente seis segundos antes da tela de LCD se tornar visível. (Este é o tempo requerido para abrir o sistema e não constitui defeito.)



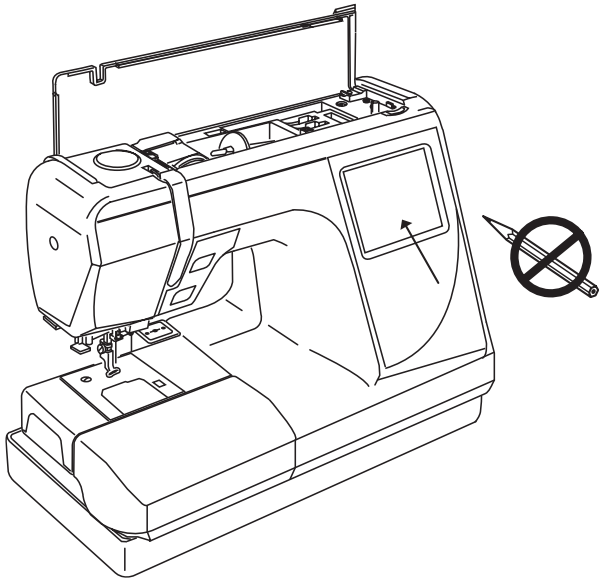

**1 Tecla Start/Stop (muda de cor para indicar a função)**

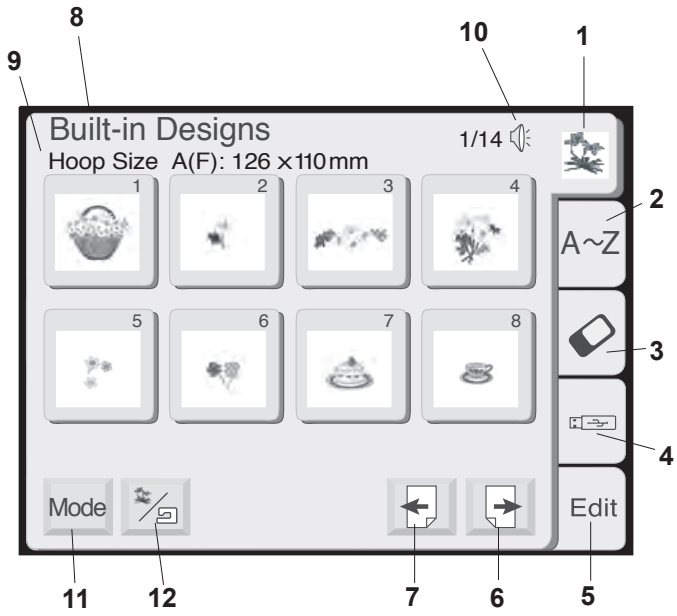
Pressione essa tecla (verde) para iniciar a máquina. Quando a máquina estiver em operação, pressione esta tecla (vermelha) para parar a máquina.

**NOTA:** A 8300 está equipada com um recurso de segurança que desligará automaticamente a máquina para evitar o superaquecimento se ela estiver operando com sobrecarga. Siga as instruções que aparecem na tela de LCD se isso ocorrer.

**2 Tecla do Corta-Linhas**

Pressione esta tecla para cortas as linhas após terminar a costura.






## Tela de LCD

Quando a máquina estiver ligada, a janela de seleção de desenhos aparecerá na tela de LCD.

**NOTA:**É necessário apenas um leve toque para fazer a seleção na tela de LCD. Não toque na superfície da tela com nenhum objeto áspero ou pontiagudo, como lápis, caneta, chaves de fenda, etc.

## Teclas da Janela de Seleção do Desenho

**1. Desenhos predefinidos**
Há 100 desenhos predefinidos. Para uma visão geral, consulte a página 49.

**2. Letras**
Há três fontes distintas; Gótica, Script e Cheltenham. Além disso, monogramas de 2 e 3 letras. Consulte a página 30.

**3. Cartão de desenho PC (opcional)**
Você pode costurar desenhos dos cartões de Desenho PC opcionais, bem como seus desenhos favoritos armazenados no Compact flash.
Consulte a página 36.

**4. Cartão USB (opcional)**
Você pode costurar seu desenho favorito armazenado no cartão USB opcional.
Consulte a página 37.

**5. Editar**
Essa é a janela onde você pode modificar e combinar desenhos. Consulte a página 39.

**6. Tecla Próximo**
Toque nessa tecla para ir para frente para a próxima janela na seqüência.

**7. Tecla Anterior**
Toque nessa tecla para ir para trás para a janela anterior na seqüência.

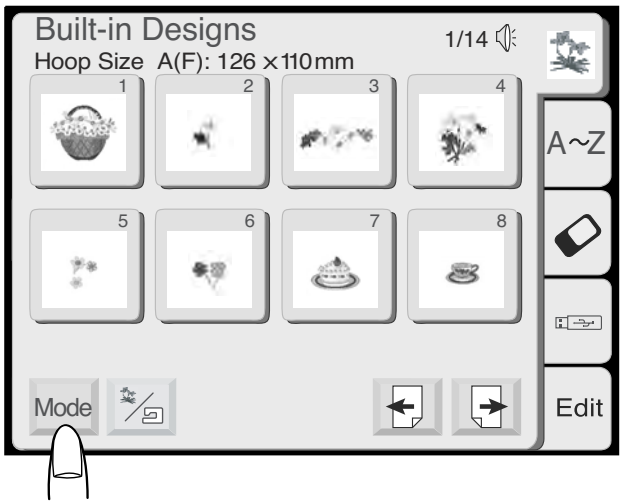
**8. Categoria Janela**
Nomeia a função da janela com base na categoria ativada.

**9. Recomendação de bastidor**
Identifica o bastidor apropriado (e exibe suas dimensões) dependendo dos desenhos exibidos na tela. O exemplo mostra o bastidor retangular padrão A e o bastidor redondo F opcional.

**10. Som**
Este símbolo indica que  o som do beep está ativado.
Consulte a página 11.

**11. Tecla de Modo**
**E**ssa tecla abre a janela de seleção de modo.
Consulte a página 10.

**12. Tecla de desenho Predefinido/ Pessoal**
**A**janela exibirá os desenhos predefinidos ou os desenhos armazenados na memória interna alternativamente quando essa tecla é pressionada.

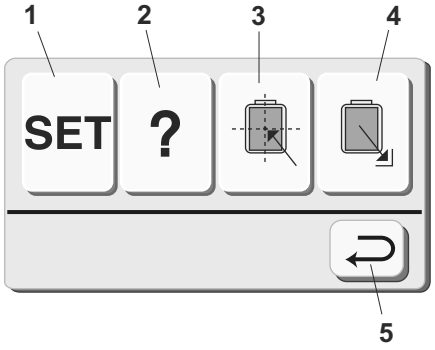



**Teclas da Janela de Seleção de Modo**

A tecla de modo é exibida na janela de seleção não importa a categoria: desenhos predefinidos, letras, cartões de desenho PC ou editar.

Toque na tecla “Mode”.

A janela de seleção de modo se abrirá.




**1. Tecla AJUSTAR preferência**
Você pode programar a máquina para alterar as configurações padrão para refletir o seu estilo de costura pessoal. Consulte a página 11.

**2. Tecla de informações na tela**
Exibir as janelas de informações da operação básica. Consulte a página 14.

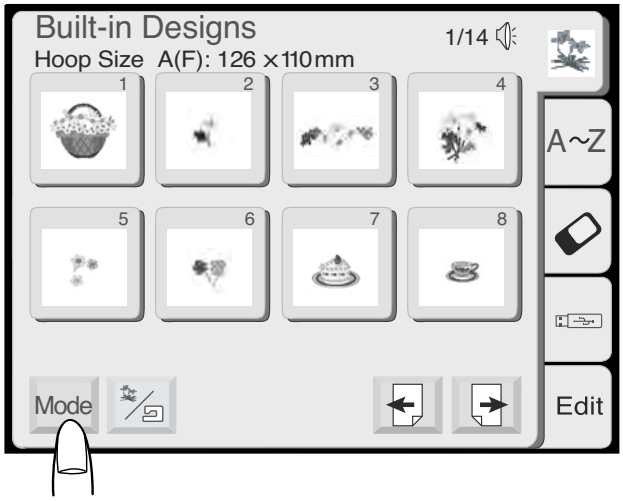
**3. Tecla de centralização do carro**
Use essa tecla para mover o carro para a posição do centro (ponto de início para o bordado).

**4. Tecla de retorno do carro**
Use esta tecla para trazer o carro de volta à sua posição de descanso após terminar um bordado.

**IMPORTANTE: Sempre mantenha o carro na posição de descanso antes de DESLIGAR a máquina.**

**5. Tecla de Retorno**
Use esta tecla para fechar a janela atual e retornar à janela anterior.

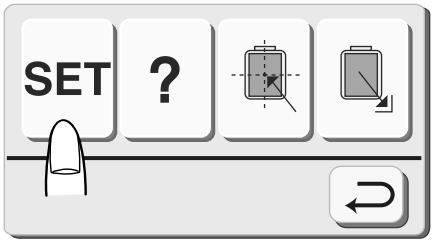
## Teclas AJUSTAR a Preferência




Essas funções podem ser definidas de acordo com as suas preferências: contraste da tela, volume do som, modo de eco, pol/ mm, ajuste da posição da tecla, ajuste da velocidade máxima do bordado, luz de costura, seleção do fio, formato e idioma.

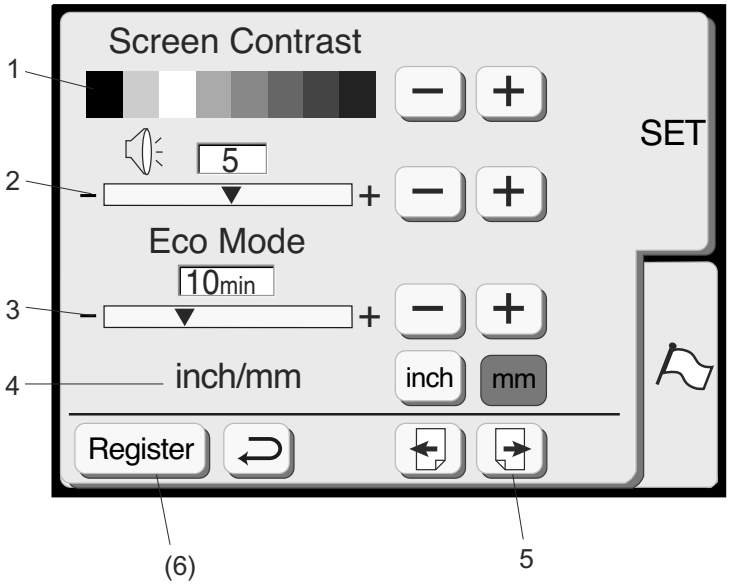
Toque na tecla “Mode”.

Toque na tecla de preferência “SET” para acessar e personalizar os ajustes da máquina.




1. **Contraste da tela**
A tela de LCD possui uma luz de fundo ajustável assim o contraste pode ser clareado ou escurecido. Toque na tecla “+” para escurecer e na tecla “-” para clarear.

2. **Som**
O ajuste padrão do volume do beep é 5 mas pode ser ajustado entre 0 (desligado) e 10 (alto).
Toque na tecla “+” para aumentar e na tecla “-” para diminuir ou desligar.

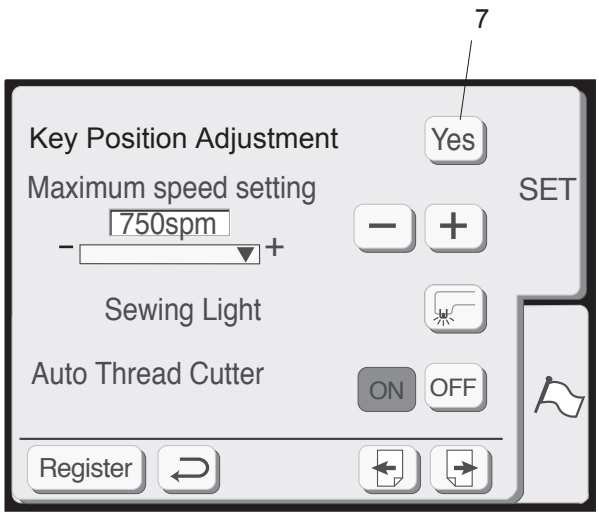



3. **Modo Ecológico (Eco Mode)**
Após ligar a máquina este recurso de economia de energia escurecerá a tecla de LCD e desligará a luz de costura se a máquina não estiver sendo usada. Basta tocar na tecla de LCD para que a tecla e a luz voltem a acender. O ajuste padrão do modo ecológico é de 10 minutos mas pode ser ajustado entre 1 e 30 minutos. Toque na tecla “+” para aumentar e na tecla “-” para diminuir. Se desejar desligar o modo ecológico, toque na tecla “+” até que “OFF” apareça no visor.

4. **Polegadas/milímetros**
Escolha a unidade de medida para os desenhos em polegadas ou em milímetros. A unidade predefinida é o milímetro. Toque na tecla “inch” ou “mm” .

5. **Toque na tecla “Next”.**

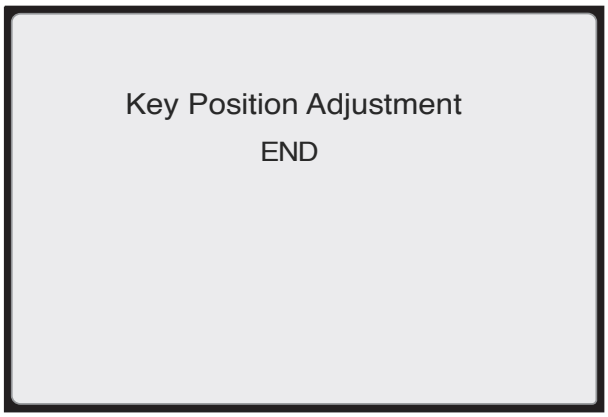
**NOTA:** Qualquer alteração na janela de ajuste de preferência deve estar “registrado” para ser ativado. Somente toque na tecla “Register” **(6)** após fazer todas as alterações desejadas.



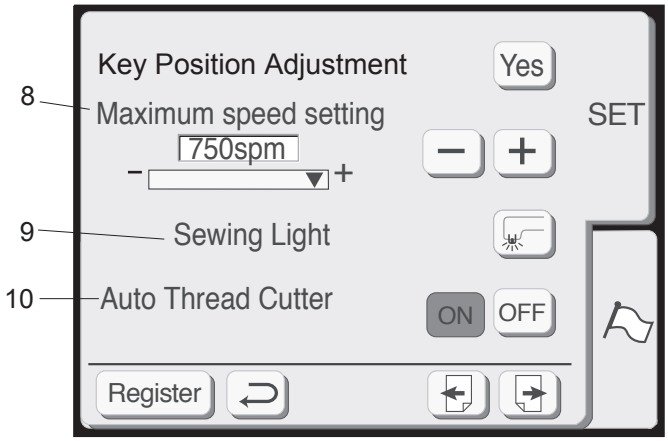

7. **Ajustar as posições da tecla**
Se as teclas de toque na tela LCD não reagirem ao seu toque, as teclas podem precisar ser ajustadas ou realinhadas.

Toque na tecla “Yes” para abrir a janela de ajuste da posição da tecla.

O primeiro dos cinco símbolos de mais (+) pretos aparecer. Toque nos símbolos pretos na ordem em que aparecem.




Após tocar nos cinco símbolos pretos, a mensagem END aparecerá. Espere alguns segundos e a janela de ajuste de preferências aparecerá.

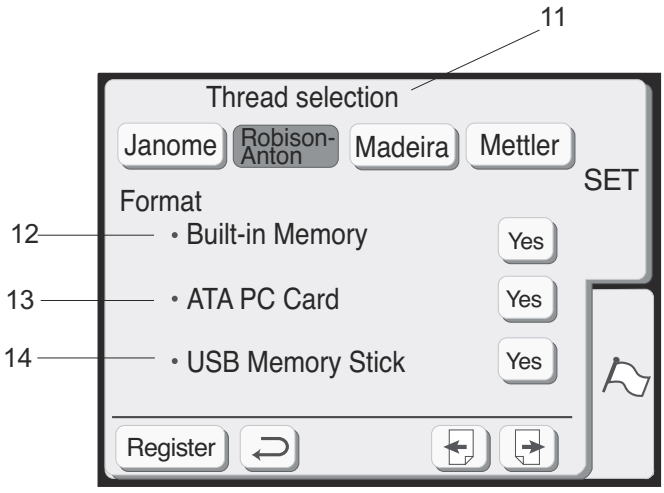


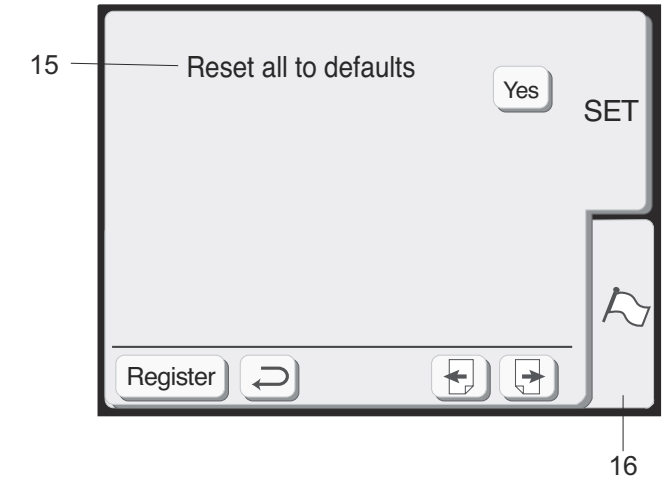

8. **Ajuste a velocidade máxima do bordado**
A velocidade de bordado pode ser ajustada desde 400 ppm a um maxímo de 750 ppm.
O ajuste por defeito é de 650 ppm (pontos por minuto).
Os desenhos com pontos em zig-zag estreito, nessesitam de ser cosidos a uma velocidade mais lenta com a finalidade de assegurar uma melhor qualidade. Pulsar a tecla “–” para reduzir e a tecla “+” para incrementar.

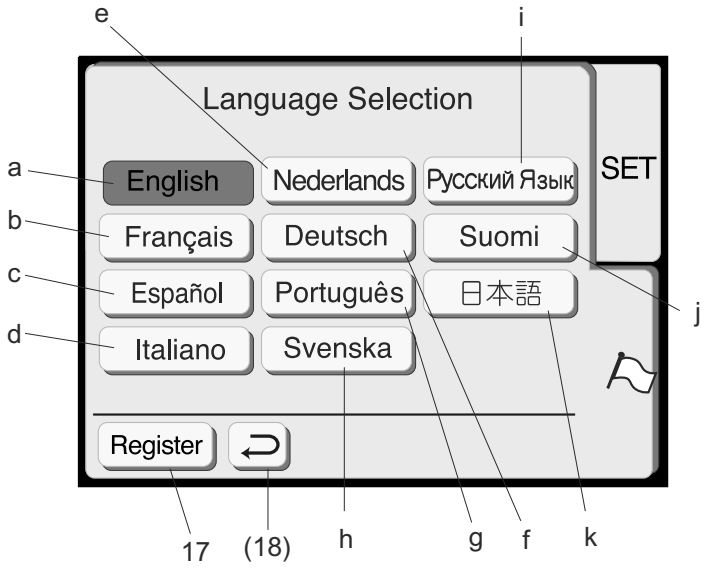
9. **Luz de costura**
Você pode operar a máquina com a luz de costura acesa ou apagada. Toque nessa tecla para mudar entre as duas configurações.

10.**Corta-linhas automático**
Se o comando do corta-linhas automático estiver ativado, a máquina pára e corta as linhas automaticamente quando cada seção de cor terminar.
Pressione a tecla**ON**para ativar o corta-linhas automático.
Pressione a tecla **OFF** para desativar o corta-linhas automático.

**Toque na tecla “Next”.**




11. **Selecione a marca da linha**
Escolha entre as marcas populares de linhas de bordado. A marca de linha predefinida é a Robison-Anton®. Toque na tecla que representa a marca de linha que você normalmente usa. O código da cor e o nome para a marca de linha serão exibidos na tela de LCD após a seleção do desenho.

**Formato**
Se a memória predefinida ou os cartões de desenho PC não funcionarem porque o banco de memórias está danificado, você precisa reativar formatando a memória.

**NOTA:** A formatação apagará todos os dados armazenados.

12. **Memória predefinida**
Toque na tecla “Yes” próxima à memória Predefinida.

13. **Cartão de desenho PC (ou Compact Flash)**
Toque na tecla “Yes” próxima ao cartão ATA PC.

14. **Cartão de Memória USB**
Toque na tecla “Yes” próxima à memória Predefinida.

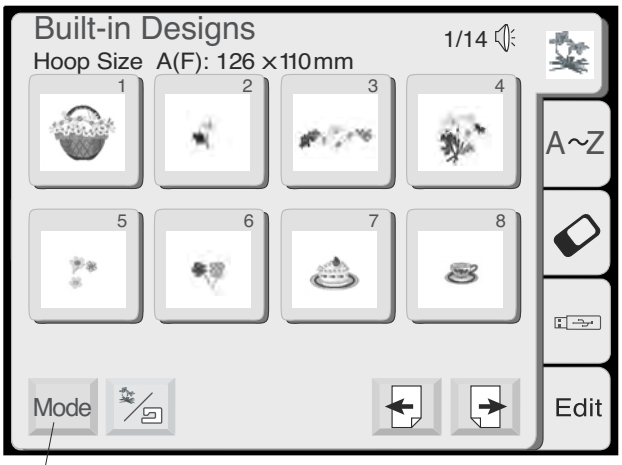
**Toque na tecla “Next”.**

15. **Restaurar para tecidos predefinidos**
Toque nesta tecla para retornar tudo, exceto o idioma, para os ajustes predefinidos (algumas configurações de acordo com as configurações quando da aquisição da máquina).

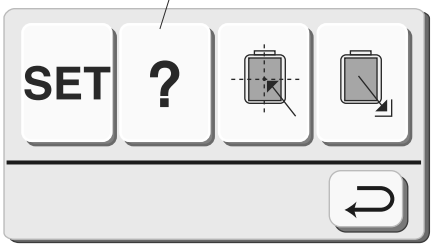
16. **Seleção de idioma**
Toque na tecla de idioma para abrir a janela de seleção de idioma.
Escolha entre onze idiomas. Toque na tecla que representa o idioma que você deseja.

a. Inglês
b. Francês
c. Espanhol
d. Italiano
e. Holandês
f. Alemão
g. Português
h. Sueco
i. Russo
j. Finlandês
k. Japonês

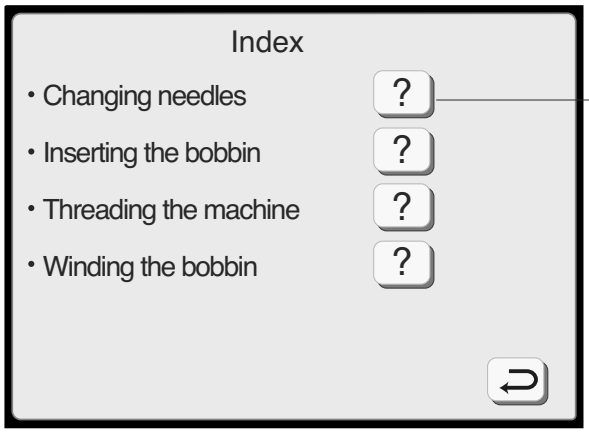
17. **Tecla de Registro**
Toque nesta tecla para salvar suas configurações pessoais e exibir a janela ajustar preferências. Se você tocar na tecla “Return” **(18)**, sairá da janela ajustar preferência mas o novo ajuste não será salvo.



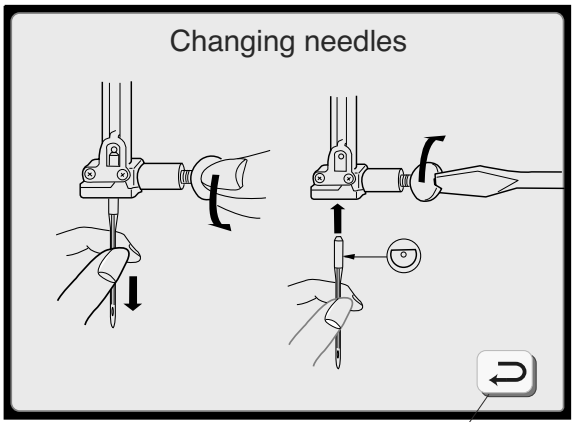

1




2




3




5

## Como Acessar as Informações na Tela

A tela de LCD pode exibir as informações para essas operações básicas da máquina: mudança de agulhas, inserção da bobina, como passar a linha na máquina e encher a bobina.

1. Toque na tecla “Mode” para abrir a janela de seleção de modo.

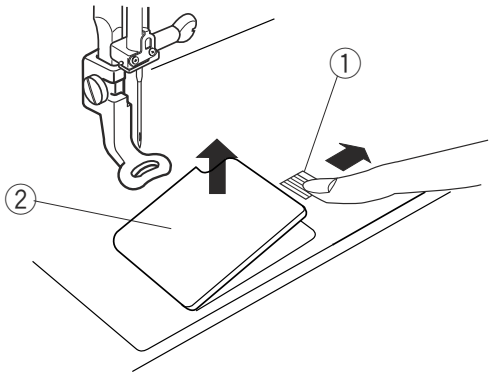
2. Toque na tecla “On Screen Information” para abrir a janela de índice.

3. Toque em uma das teclas na janela do índice.

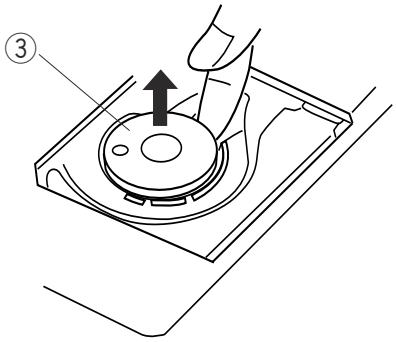
4. Exiba as ilustrações do tópico selecionado.

5. Toque na tecla “Return” para voltar à janela do índice. Toque na tecla “Return” novamente para sair da janela de seleção de modo.

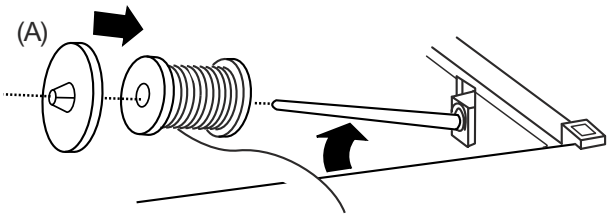
## Enchendo a Bobina

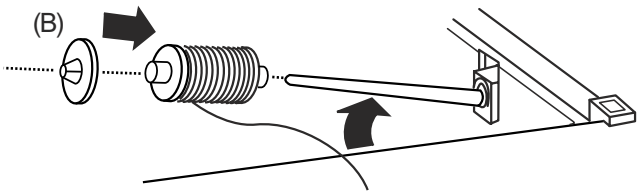



Para retirar a bobina, deslize a placa de cobertura da bobina, solte o botão 1 à direita e retire a placa de cobertura 2 da bobina.



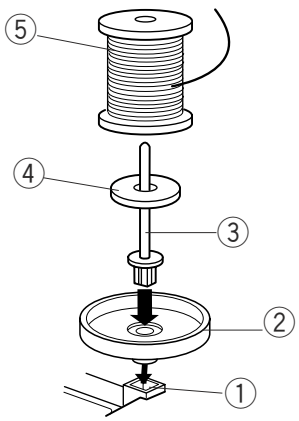

Retire a bobina 3. (Use sempre o tipo de bobina fornecido com a máquina.)




Levante o pino do carretel. Coloque o carretel de linha no pino do carretel, com a linha saindo do carretel na posição mostrada. Coloque o porta-carretel e pressione-o firmemente contra o carretel de linha.

**NOTA:**O porta-carretel precisa ser trocado de acordo com o tipo de carretel de linha
(A) Carretel grande
(B) Carretel pequeno

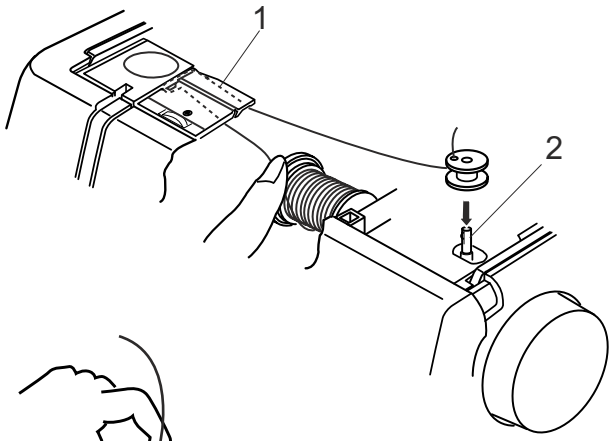



### Pino de Carretel Adicional

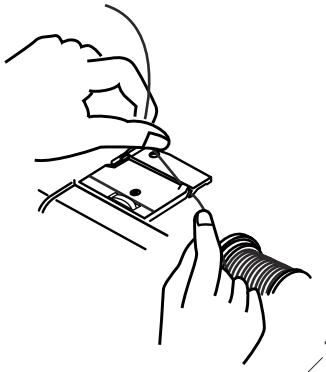
O pino do carretel adicional pode ser usado para encher a bobina sem retirar a linha passada na máquina.

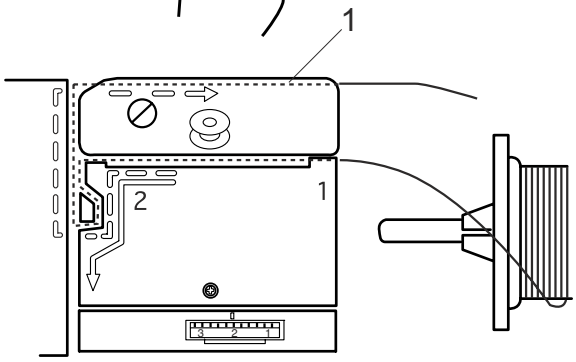
***PROCEDIMENTO:***Insira o suporte do carretel 2 e o pino do carretel adicional 3 no orifício 1. Coloque o feltro 4 e o carretel 5 no pino com a linha saindo do carretel conforme mostrado.

**NOTA:**O orifício está localizado na frente e à direita do pino do suporte do carretel.

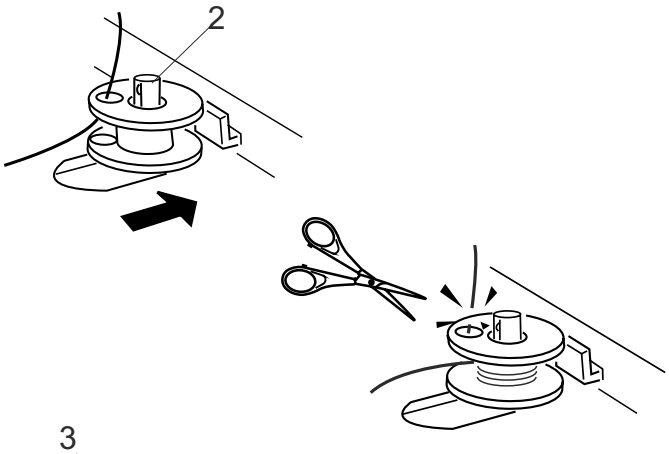



Usando as duas mãos, passe a linha em direção à esquerda e insira a linha na guia.



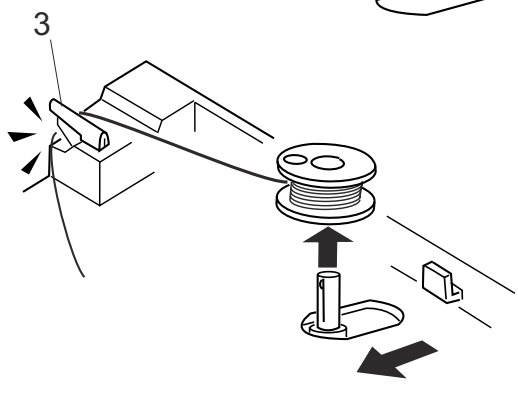



Puxe a linha (linha pontilhada na ilustração) ao redor do guia-fio seguindo as linhas pontilhadas indicadas na máquina 1.




Passe a linha através do orifício da bobina de dentro para fora. Encaixe a bobina no pino do enchedor da bobina 2.

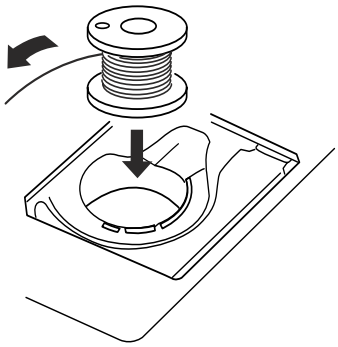
Empurre o pino do enchedor de bobina para a direita. (A tecla de LCD exibirá uma mensagem de enchimento da bobina.) Segurando a extremidade livre da linha, pressione a tecla Start/Stop. Pare a máquina após a bobina ter dado algumas voltas. Corte a linha perto do orifício na bobina. Inicie a máquina novamente para continuar a encher a bobina. Quando a bobina estiver totalmente cheia, pare a máquina.




Mova o pino para a esquerda para retornar o enchedor de bobina para a sua posição inicial. Remova a bobina e corte a linha com o corta-linhas da bobina 3.

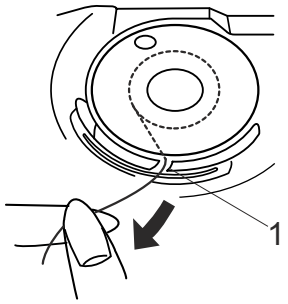
**NOTA:**
Não mova o pino do enchedor de bobina enquanto a máquina estiver funcionando.

Se a máquina estiver operando por mais de dois minutos durante o enchimento da bobina, ele parará automaticamente por questões de segurança.

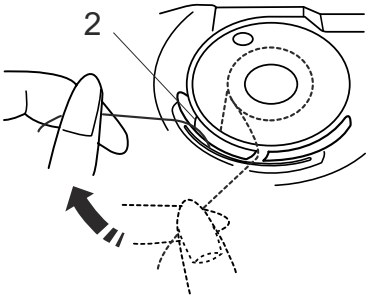


**Colocação da Bobina**

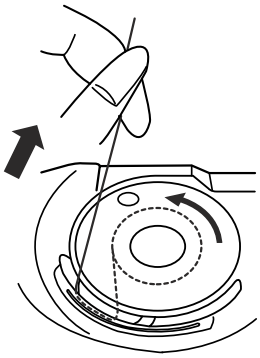
Coloque a bobina na caixa da bobina com a linha saindo na direção contrária a dos ponteiros do relógio.



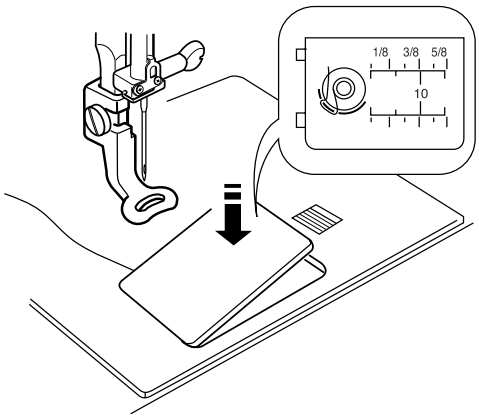

Guie a linha para dentro do entalhe 1 dianteiro na frente da caixa da bobina. Segure a bobina com a mão direita e puxe a linha para a esquerda, através da mola de tensão.




Continue a puxar a linha levemente até que ela deslize para dentro do entalhe 2.



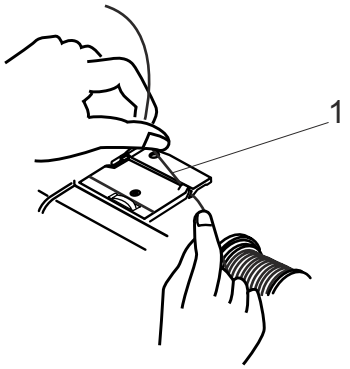
Puxe cerca de 15 cm (6") de linha.




Recoloque a placa de cobertura da bobina.

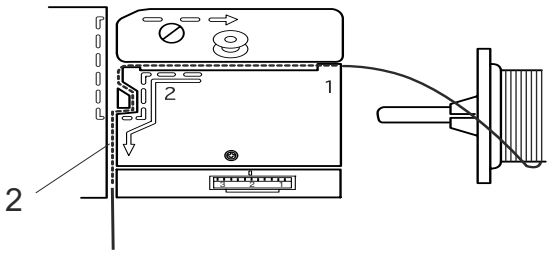
Consulte o esquema de colocação da linha mostrado na placa de cobertura da bobina.

## Passando a Linha na Máquina

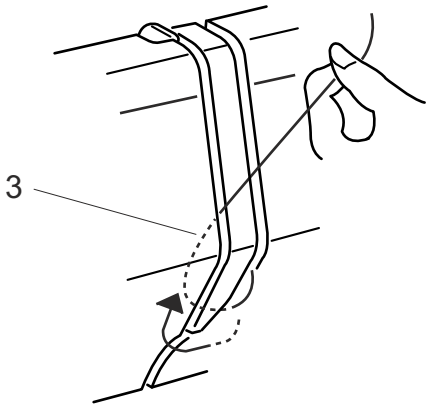



Levante o pé calcador com a alavanca do pé calcador.
Gire manualmente o volante (sempre voltado para você) para trazer a agulha até a sua posição mais alta.

Usando as duas mãos, puxe o fio para a esquerda e insira o fio na guia 1.

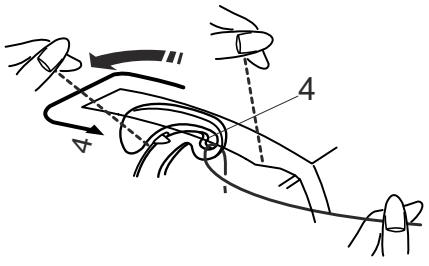



Puxe o fio para frente ao redor da guia 2. (O caminho da passagem da linha é indicado na máquina com a linha sólida.)

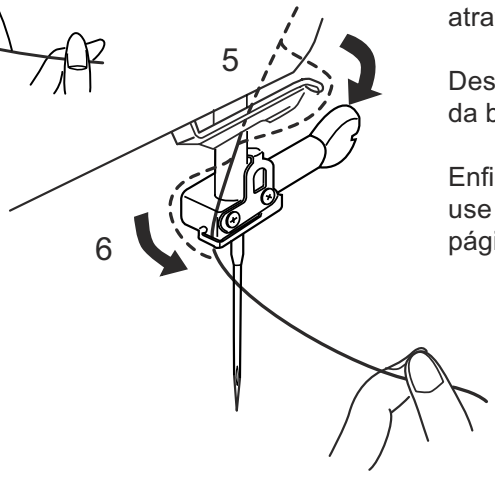



Puxe o fio para baixo à direita ao longo do canal e ao redor do porta-linhas 3.

Puxe o fio para cima ao longo do canal esquerdo até ao elevador de linha. Puxe firmemente o fio da direita para a esquerda, sobre o elevador de linha e para baixo para dentro do orifício do elevador de linha 4.



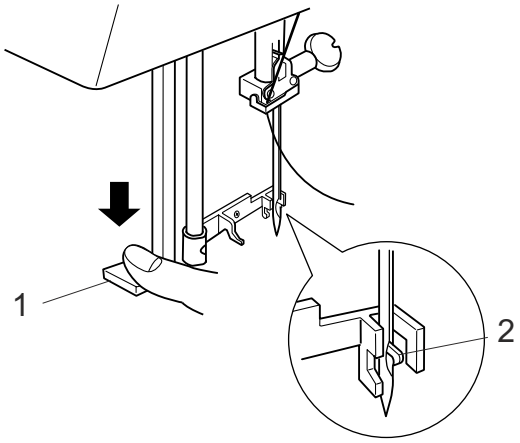

Prossiga para baixo ao longo do canal esquerdo e através do guia-linhas 5 mais baixo.




Deslize a linha à esquerda por trás do guia- linhas da barra da agulha 6.

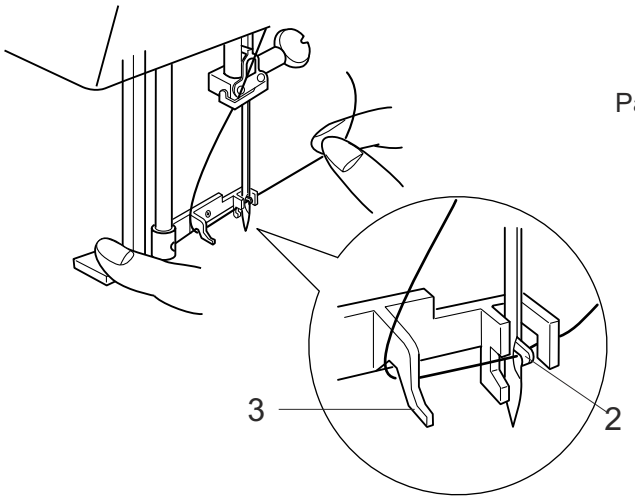
Enfie manualmente a agulha da frente para trás ou use o enfiador automático de agulhas. Consulte a página 19.

## Enfiador Automático de Agulhas

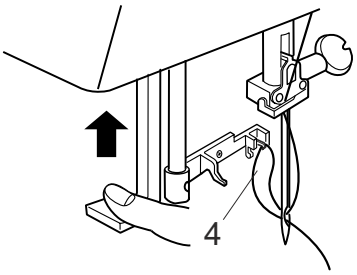



Gire manualmente o volante (sempre voltado para você) para trazer a agulha até a sua posição mais alta. Desligue o interruptor de energia. Baixe o pé-calcador.

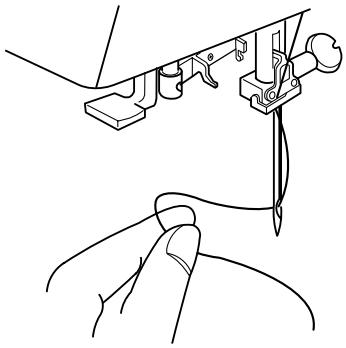
Puxe a alavanca do enfiador de agulha 1 para baixo até o máximo. A lançadeira 2 é automaticamente inserida no orifício da agulha.




Passe o fio ao redor da guia 3 e sob a lançadeira 2.



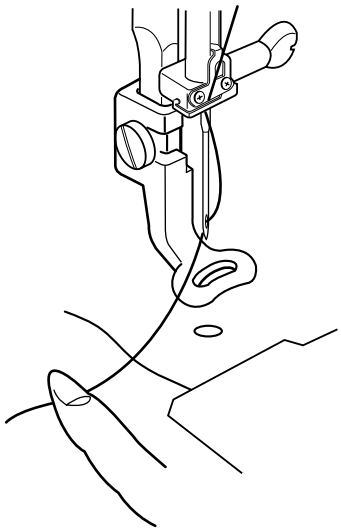

Libere devagar a alavanca enquanto segura a linha e deixe o passador de agulha retornar à sua posição inicial. Uma alça da linha 4 é puxada através do orifício da agulha.



Puxe a alça da linha para fora da guia e para trás e passe manualmente a linha pelo orifício da agulha.

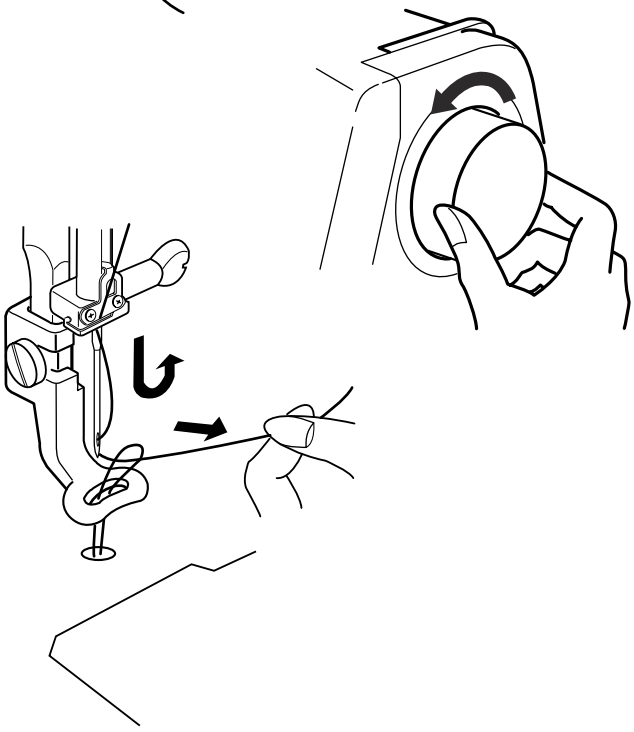
**NOTA:**
O enfiador de agulha pode ser usado com agulhas de tamanhos 11 a 16. O peso da agulha pode variar de 30 a 90.

Se o enfiador de agulha não apanhar a alça da linha, verifique a agulha e a posição.

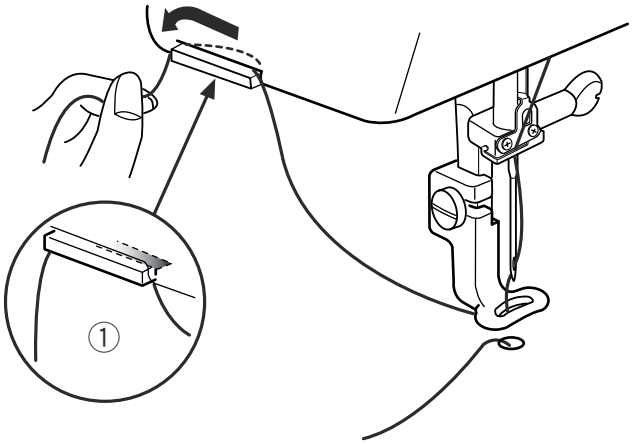


**Puxando a Linha da Bobina**

Erga o pé-calcador e segure delicadamente a linha da agulha com a mão esquerda.

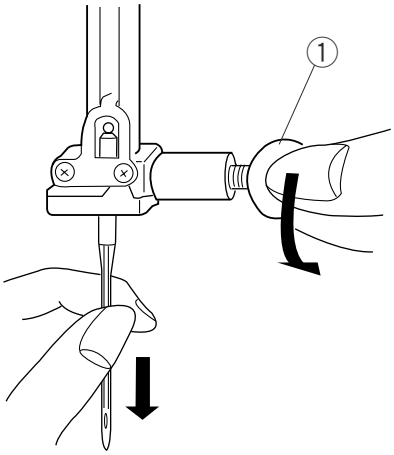


Gire com a mão o volante (sempre em direção a você) uma volta completa. Puxe a linha da agulha para cima juntamente com uma alça de linha da bobina.



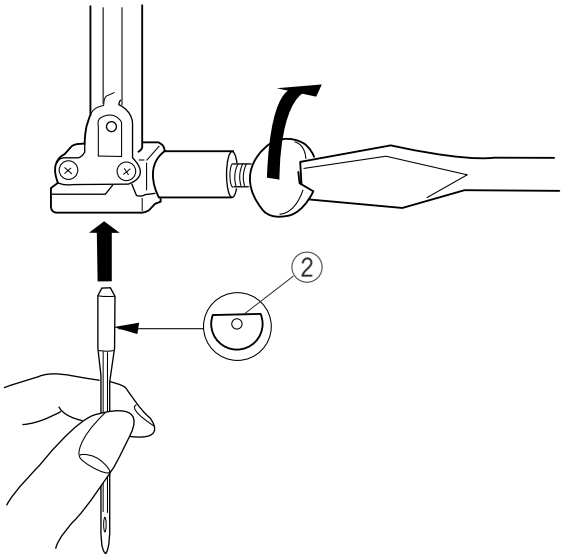

Enfie a linha na agulha através da sapatilha de bordado. Puxe a linha para cima e prenda-a no porta-linhas (localizado no lado da frente do corta-linhas) 1 e deixe uma pequena ponta de linha.

## Trocando as Agulhas

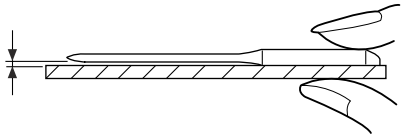



Nunca use uma agulha rombuda ou torta, uma vez que isso pode resultar em pontos pulados ou na quebra da linha. As agulhas com defeito podem estragar o tecido. Compre sempre agulhas de boa qualidade. Troque as agulhas com freqüência.

Desligue o interruptor de energia. Gire manualmente o volante para trazer a agulha para a sua posição mais alta. Baixe o pé-calcador. Gire o parafuso da abraçadeira da agulha 1 no sentido anti-horário para soltá-lo. Remova a agulha do encaixe.



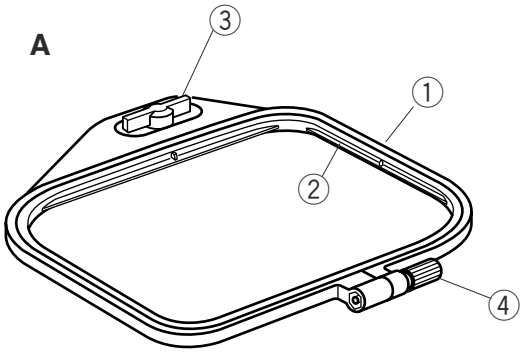

Insira a nova agulha na abraçadeira da agulha com o lado liso 2 para trás, empurrando-a o quanto for possível. Aperte o parafuso da abraçadeira firmemente.



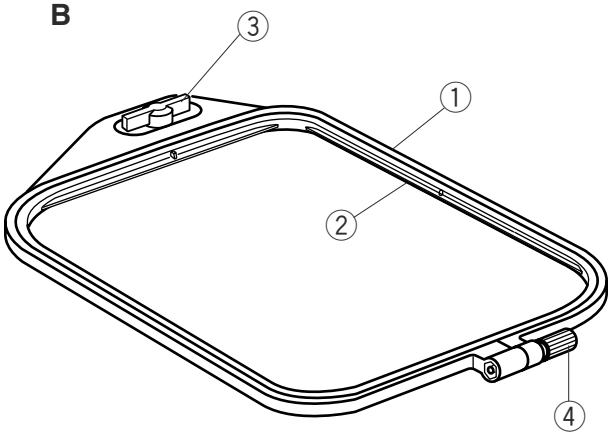
Para determinar se a agulha está com defeito, coloque o lado liso da agulha em alguma coisa lisa (uma placa da agulha, pedaço de vidro, etc.). O espaço entre a agulha e a superfície plana deve ser uniforme.

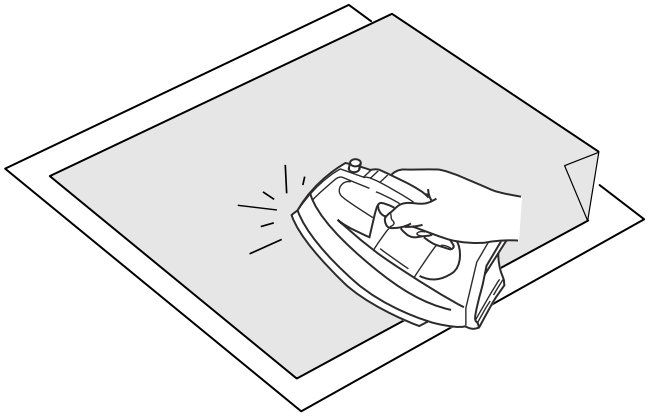
**NOTA:** Use uma agulha 75/11 para os tecidos finos e uma agulha 90/14 para os tecidos pesados e médios.
Sua 8300 vem com uma agulha 75/11 incluída.

A




B



## Bastidores

**Bastidor A**

A área do bordado é de 126 mm x 110 mm (5" x 4 3/8"). Ideal para costurar muitos desenhos predefinidos e desenhos dos cartões de desenho PC opcional.

**Bastidor B**

A área do bordado é de 140 mm x 200 mm (5 1/2" x 8"). Use as dimensões maiores deste bastidor para desenhos de tamanho grande ou combine diversos desenhos ou letras em um só arranjo.

**Nomes das Peças do Bastidor:**

1 Aro externo
2 Aro interno
3 Tecla do bastidor
4 Parafuso de aperto do bastidor

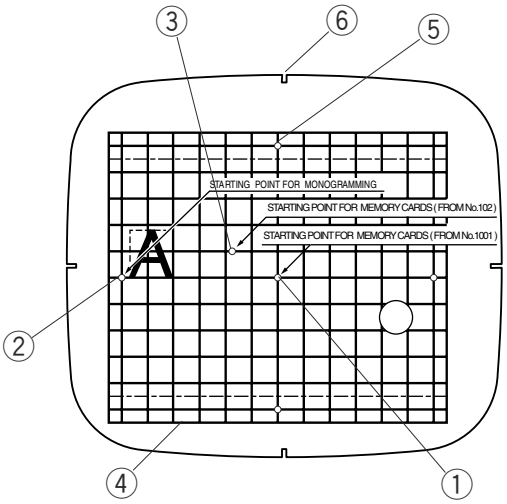
## Suportes

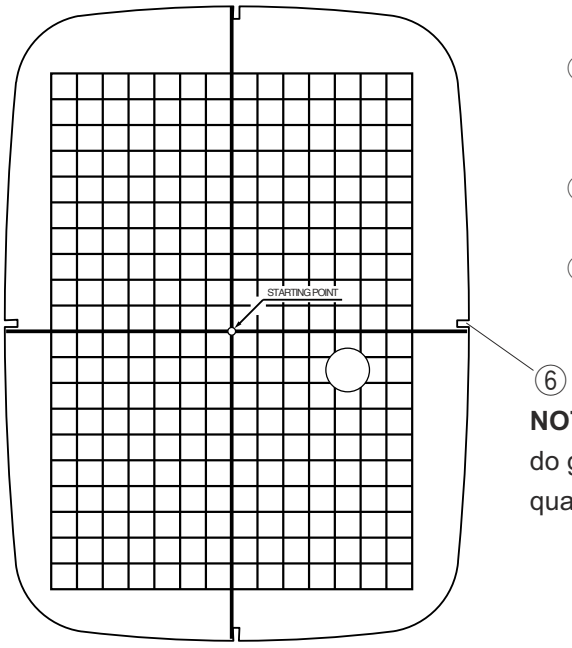
Todos os bordados precisam de alguma forma de suporte que pode ser facilmente removidos. Use um suporte apropriado para o tecido e projeto. As formas comuns de suporte para a costura do bordado são fundíveis, adesivas, destacáveis, destacáveis com calor ou com lavagem.

O tipo fundível é recomendado para tecidos que esticam ou tecidos que podem encolher. O tipo adesivo é ótimo para veludos ou outros tecidos escovados que podem se danificar se presos no bastidor. Deve-se usar suportes não adesivos ao bordar tecidos que não podem ser passados a ferro ou em partes difíceis de passar.

A maioria dos suportes deve ser usada no lado do avesso do tecido. Pode ser preciso aplicar mais de uma camada.
O suporte lavável pode ser colocado na parte de cima de tecidos como toalhas de modo que as alças fiquem planas embaixo do bordado.

Para qualquer tipo de suporte, prepare um pedaço maior do que o bastidor do bordado e coloque-o no bastidor de modo que todo o pedaço possa ser preso dentro dele.



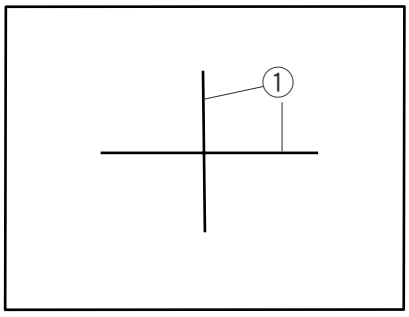

## Gabaritos

Cada bastidor vem com um gabarito para ajudar você a colocar os seus desenhos onde você deseja no tecido.

Há diversos pontos iniciais visíveis no gabarito. Escolha o que mais se adequar à sua máquina/ desenho.

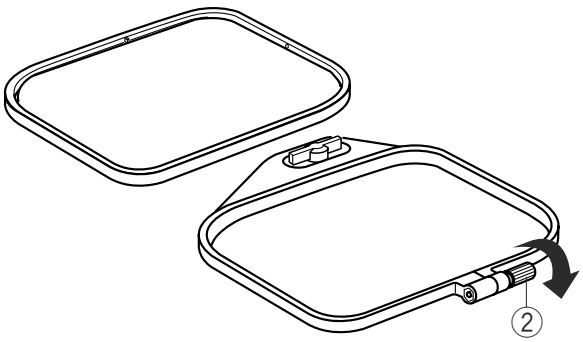
① Ponto de início para os desenhos predefinidos e cartões de desenho PC.
② Ponto de início para as letras com colocação horizontal.
③ Ponto inicial para o cartão En Vision série100 e para o En Vision CE20 e 8007 da Elna.
④ Bordas para os desenhos predefinidos e cartões de desenho PC.
⑤ Pontos de início para as letras com colocação vertical.

**NOTA:** As quatro identificações ⑥ para colocação do gabarito no bastidor não correspondem à qualquer das linhas de referência.

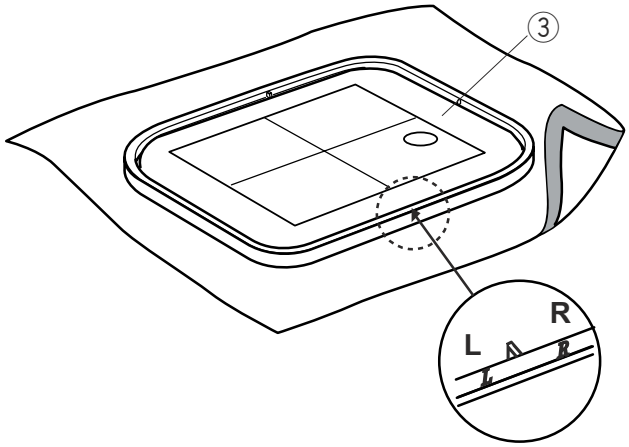



## Prendendo o Tecido no Bastidor

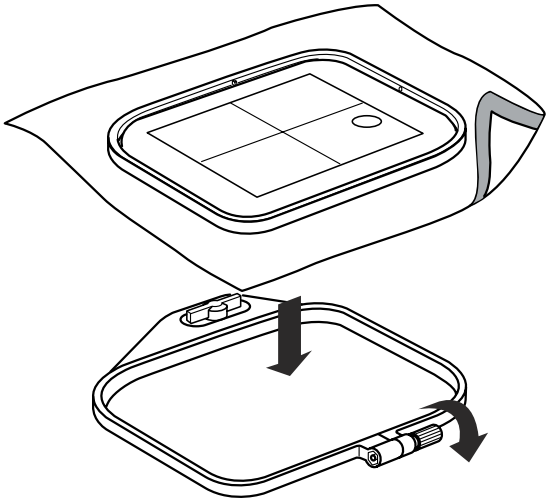
Use um marcador de tecido lavável ou um giz de alfaiate para desenhar as linhas centrais 1 no tecido (consulte os suportes na página 22).



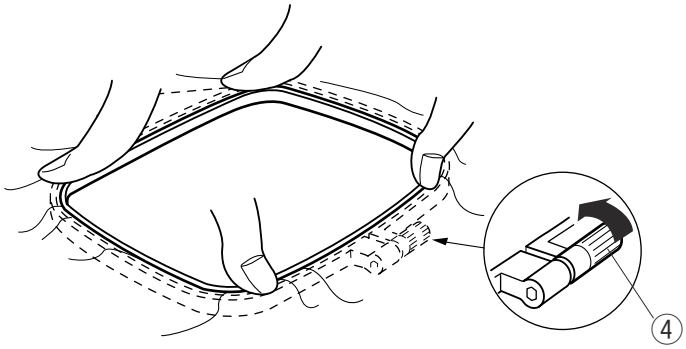

Solte o parafuso de aperto 2 e levante o aro interno.



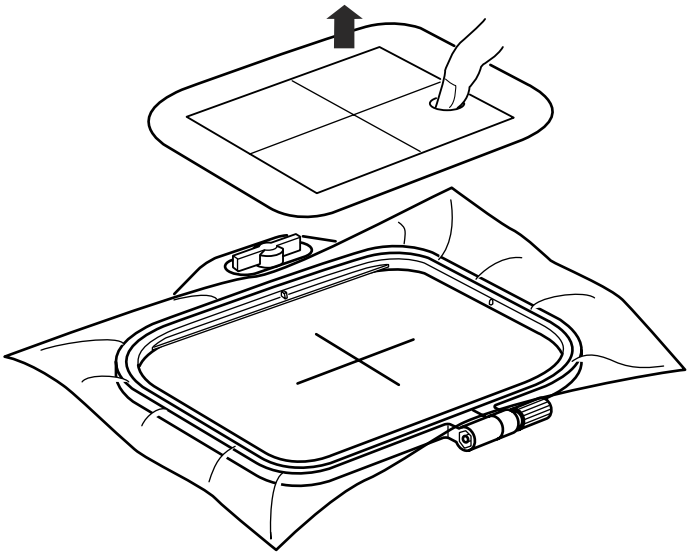

Encaixe o gabarito ③ no aro interno. (As marcas L e R no aro interno devem estar visíveis.)
Coloque o aro interno e o gabarito sobre o tecido, fazendo coincidir as linhas centrais.



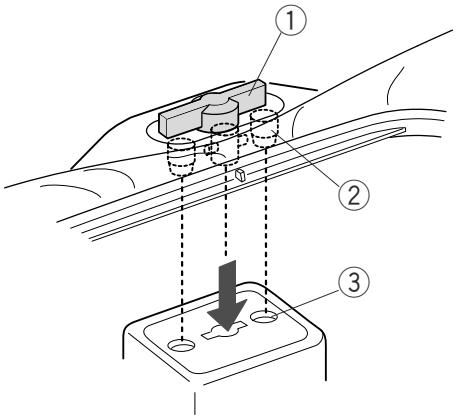
Coloque o aro externo na superfície plana.
Posicione o aro interno, o gabarito ③ o tecido sobre o aro externo.




Ajuste o aro interno no aro externo e aperte ligeiramente o parafuso de aperto do bastidor ④.
Gentilmente coloque o tecido no bastidor, respeitando a textura do tecido (vertical ou horizontal). Verifique as linhas centrais do tecido e do gabarito.
Após o tecido estar preso e corretamente posicionado, aperte o parafuso de ajuste com a chave de fenda.

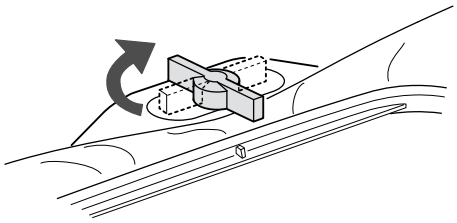


Remova o gabarito do aro interno.

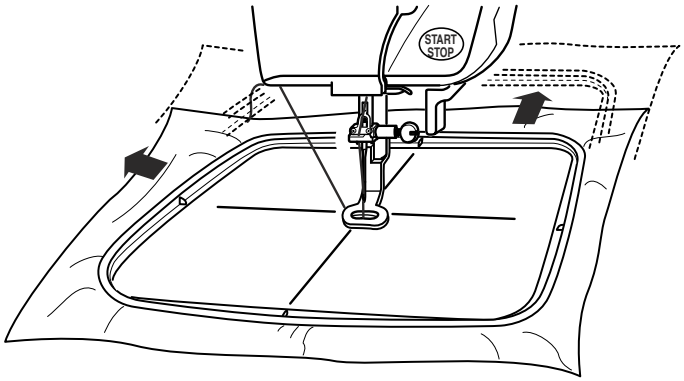



**Prendendo o Bastidor ao Carro**

Levante o pé calcador. Gire a chave do bastidor ① de modo que ela fique paralela ao bastidor. Com a chave do bastidor virada para trás, deslize o bastidor para o lado esquerdo da máquina. Posicione os pinos do bastidor ② nos orifícios ③ do carro.

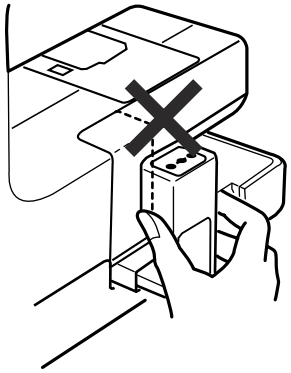


Gire a chave do bastidor no sentido horário para travar o bastidor no carro.



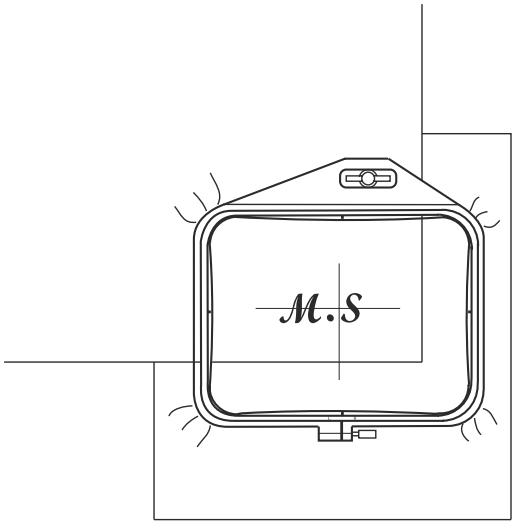

**ATENÇÃO:**

Sempre deixe espaço suficiente atrás do carro de modo que ele se mova livremente. Consulte a página 8.



Nunca tente mover o carro manualmente e nem toque o mesmo quando estiver em movimento.

Sempre retorno o carro para a posição de descanso antes de desligar a máquina. Consulte a página 10.




### Bordando Áreas Pequenas

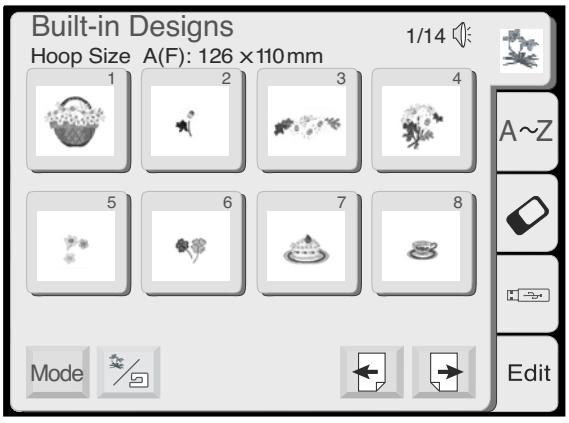
Fixe o suporte (corte maior do que o bastidor de bordado) ao pedaço pequeno de tecido. Risque as linhas centrais e coloque o suporte no bastidor.

## Desenhos de Costura

### Como Selecionar um Desenho Predefinido

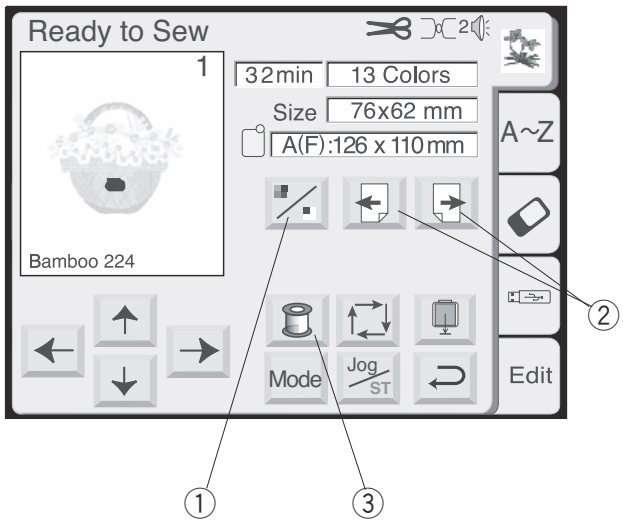
Os desenhos predefinidos foram organizados por tamanho de bastidor recomendado (A ou B) e assunto (animais, florais, vida marítima, etc.).

Para selecionar um desenho, toque na tecla que representa o desenho que você deseja.

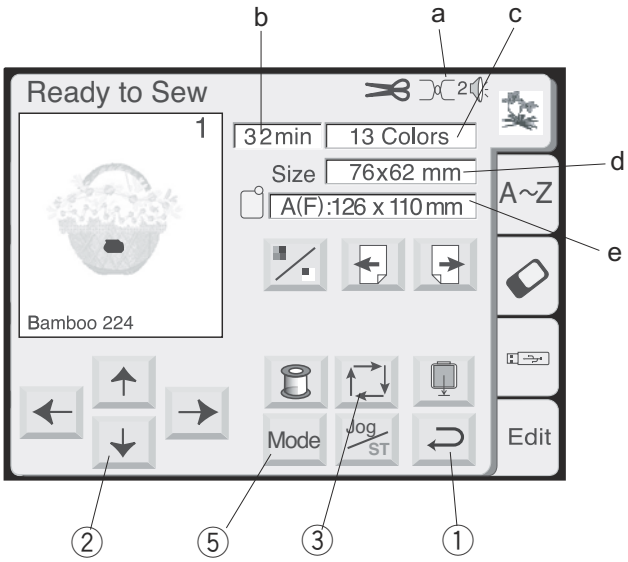



A mensagem de advertência do tamanho do bastidor aparece. Toque na tecla “Return”.

A janela Pronto para Costurar (Ready to Sew) se abre. A tela de LCD agora mostra as informações do desenho como a imagem, cores de linhas, tempo de costura, etc.
A imagem do desenho é mostrada.




① **Tecla da seção de cor**
Pressione esta tecla para mostrar a imagem completa do desenho selecionado ou imagem parcial de cada seção de cor.
② **Teclas das posições Próxima/Anterior**
Para exibir a seção da próxima cor, pressione a tecla Próxima seção. Pressione a tecla Seção anterior para exibir a seção das cores anterior.
③ **Tecla da lista de cores**
Pressione esta tecla para exibir uma lista das cores de linhas aplicadas no desenho selecionado.
**Costurando com a cor específica (seção) pulando partes:**
Você pode bordar apenas uma seção específica do desenho, pulando as seções anteriores a ela. Pressione a tecla da próxima seção até que a seção deseja seja exibida.

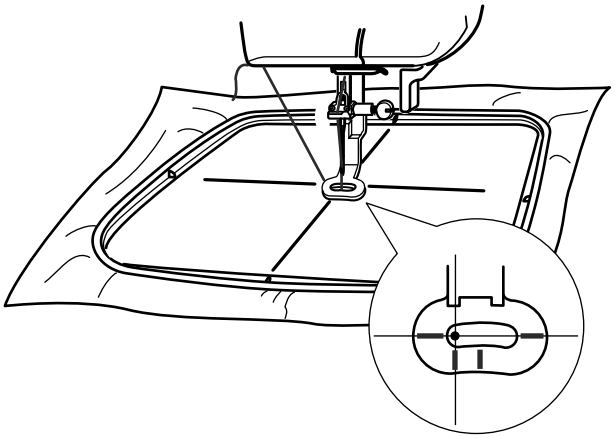



① **Tecla de Retorno**

Toque nesta tecla para fechar esta janela e retornar à janela de seleção do desenho.

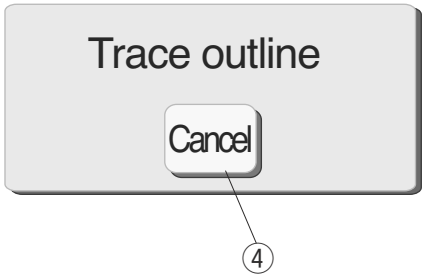
**Informações da Costura**

a. Tensão da linha da agulha recomendada
b. Tempo de costura em minutos
c. Número das cores/partes
d. Tamanho do desenho
e. Bastidor apropriado e suas dimensões

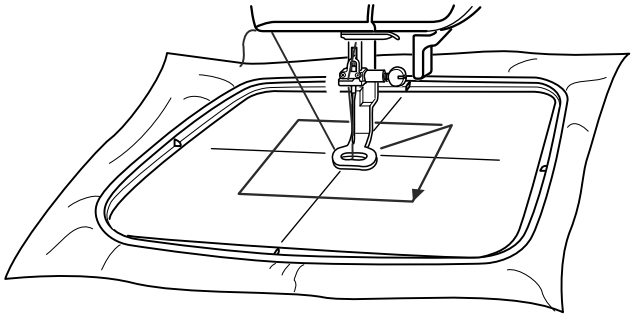


② **Teclas de deslocamento**
A agulha precisa estar alinhada diretamente acima das linhas centrais do tecido. Toque nessas teclas para ajustar a posição do bastidor.

**NOTA:** Consulte a página 29 para a explicação da tecla “Jog/St”.

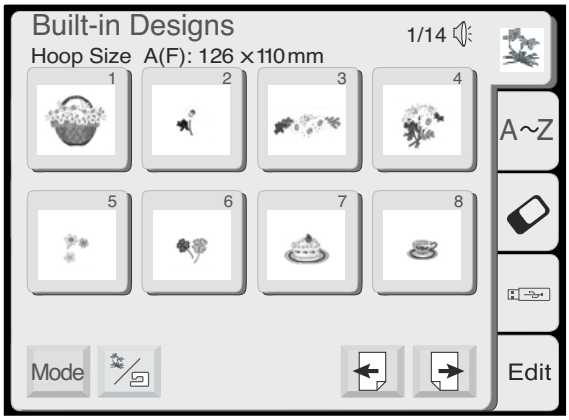



③ **Tecla de Traçado**
Verifique o tamanho e a área de costura do desenho. Toque nessa tecla. Uma mensagem aparecerá e a função de traçado inicia-se imediatamente. O carro traça as bordas externas do desenho sem nenhum ponto.



④ **Tecla de cancelamento (sem a mensagem do traçado)**
Você pode cancelar a função de traçado enquanto ela está acontecendo tocando nessa tecla.

⑤ **Tecla de Modo**
Consulte a página 10.

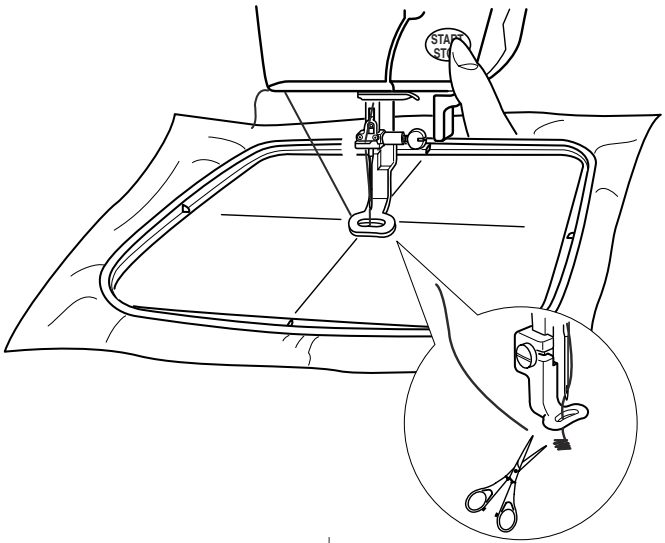



## Costurar um Único Desenho de Bordado Predefinido

Selecione um desenho.

Toque na tecla “Return” na mensagem de advertência do tamanho do bastidor.

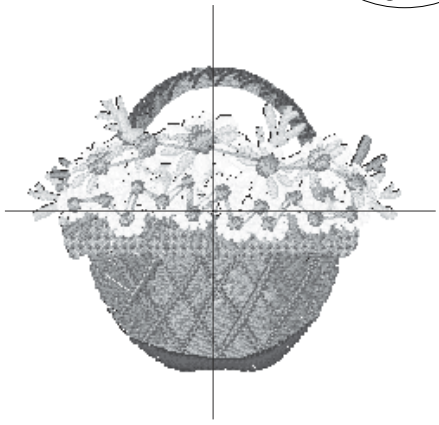
Coloque o tecido no bastidor e fixe o bastidor ao carro. Posicione a agulha diretamente sobre as linhas centrais no tecido. Passe a linha na máquina com a primeira cor de linha. Baixe o pé-calcador.



Pressione a tecla “Start/Stop” e costure 5 ou 6 pontos.
Pare a máquina pressionando a tecla “Start/Stop”.

Erga o pé-calcador. Corte o pedaço de linha inicial próximo ao ponto de início. Baixe o pé-calcador.

Pressione a tecla “Start/Stop”e deixe a máquina costurar até que ela pare automaticamente para mudança da linha.
Se o comando do corta-linhas automático estiver ativado, a máquina pára e corta as linhas automaticamente quando cada seção de cor termina.
Consulte a página 12.

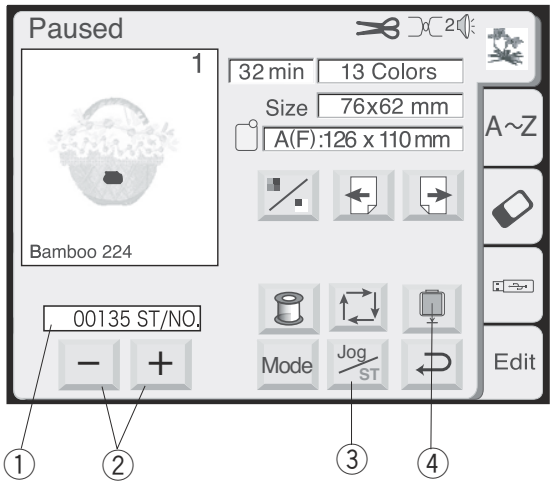


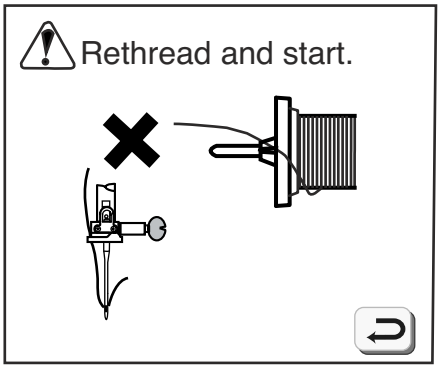
Costure todo o desenho usando o método descrito acima para cada mudança de linha

Quando o desenho estiver terminado, a palavra “Completed” aparecerá. Toque na tecla “Return”.

O desenho deve estar alinhado com as linhas centrais do tecido.

**DICA:** Você pode comparar o posicionamento do desenho antes de costurar com a tecla de traçado ou com as folhas do gabarito.




## Janela Pronto para Costurar Após o Bordado Começar

Quando você iniciar a costura, a janela pronto para costurar mudará —V as teclas de deslocamento desaparecerão e a contagem de ponto atual ①, as teclas de mais/menos pontos e a tecla de retorno do carro aparecerão.

**Quebras de Linha**

Se a linha da agulha quebrar, a máquina pára e mostra uma mensagem de advertência. Toque na tecla “Return”. Passe novamente a linha na máquina.

② **Teclas de Mais/Menos Pontos**

Toque na tecla “-“ para mover o bastidor de volta para o ponto anterior à quebra da linha. Cada vez que você tocar na tecla “–” o bastidor se move para trás 10 pontos. Cada vez que você tocar na tecla “+” o bastidor se move para frente 10 pontos.

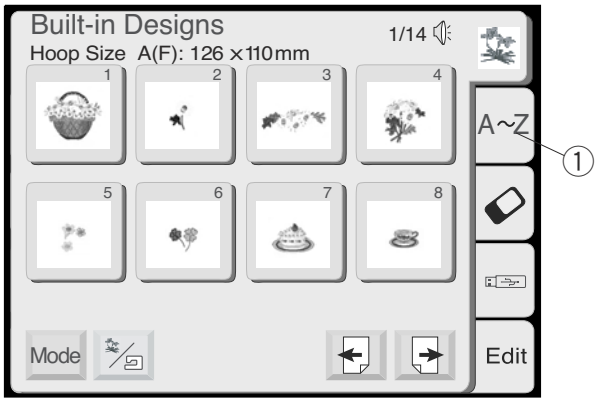
③ **Tecla de Deslocamento/Avanço e Retrocesso de Ponto**

Toque nesta tecla antes de costurar —V as teclas de deslocamento desaparecem e as teclas de mais/menos pontos aparecem

④ **Tecla de Retorno do Carro**

Uma vez que esta é uma tecla muito importante para usar antes de desligar a máquina, ela aparece aqui bem como na janela de seleção de modo (consulte a página 10).

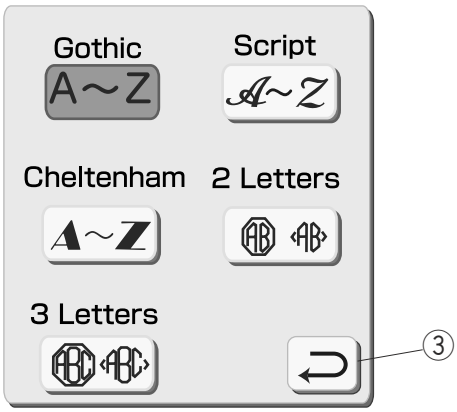
## Como Selecionar Letras




Escolha entre as cinco fontes diferentes para criar texto e monogramas.

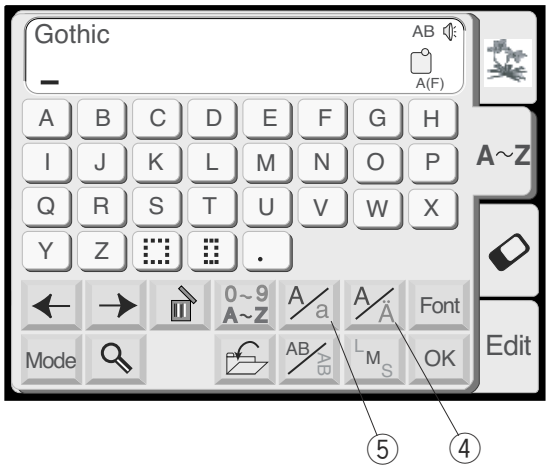
Toque na tecla “A~Z” ① para abrir a janela de seleção da letra.

Toque na tecla ② “Font”.



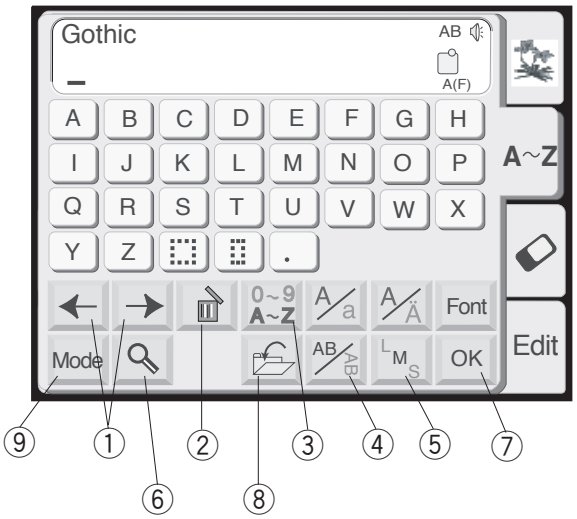

Selecione uma das fontes tocando em sua tecla correspondente.

Toque na tecla ③ “Return” e a fonte selecionada será indicada.




④ **Tecla de Letra Diacrítica**
Toque nesta tecla para abrir / fechar as letras diacríticas.
(Letras com acentos, tremas, etc.)

⑤ **Tecla de Maiúsculas/Minúsculas**
Toque nesta tecla para alternar entre letra maiúscula e letras minúsculas. Consulte a página 32.



**① Mover as Teclas do Cursor**

Toque em uma dessas teclas para mover o cursor (sublinhado). A localização do cursor permite que você edite o texto. Para acrescentar uma letra, número ou pontuação (caractere), mova o cursor até que ele esteja sob um caractere. Quando o novo caractere for selecionado ele será inserido à esquerda do cursor (caractere sublinhado).

Consulte a página 34.

**② Tecla Apagar**

Um caractere pode ser excluído se o cursor (sublinhado) estiver sob ele. Use a teclas Mover Cursor até que o caractere a ser excluído esteja sublinhado. Toque na tecla “Delete”. Consulte a página 34.

**③ Teclas de Números/ Pontuação**

Toque nessa tecla para alternar entre as teclas de letras e números/pontuação.

**④ Tecla Horizontal/Vertical**

Toque nessa tecla para alternar a direção do bordado entre horizontal e vertical. Consulte a página 33.

**⑤ Tecla de Tamanho da Letra**

Toque nessa tecla para alternar entre tamanho de l etras grande, médio, pequeno. Essa tecla não estará ativa se a seleção de fonte for para 2 ou 3 letras.

**⑥ Tecla de Ampliação**

Toque nessa tecla para aumentar as teclas de modo que seja mais fácil selecionar. Toque na tecla “Return” para voltar às teclas de tamanho normal.

**⑦ Tecla OK**

Quando todos os caracteres tiverem sido selecionados, toque nessa tecla para prosseguir para a janela pronto para costurar.

**⑧ Tecla Salvar Arquivo**

Toque nessa tecla para salvar as suas seleções em um arquivo para uso futuro. Consulte a página 44.

**⑨ Tecla de modo**

Consulte a página 10.

## Costurando Letras

A janela de seleção da letra deverá estar aberta. Consulte a página 30.

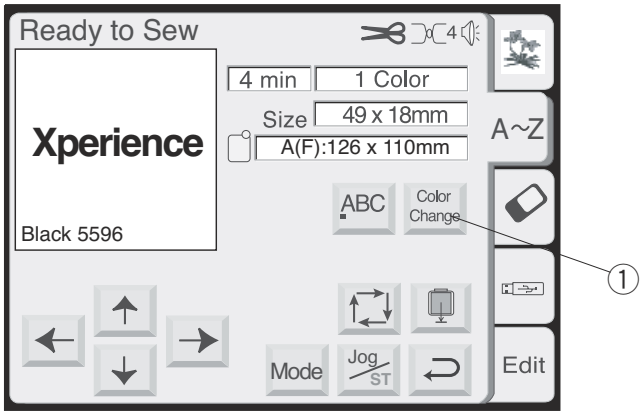
Toque na tecla “Font” e selecione o estilo Gótico. Selecione “X”.

Toque na tecla “Upper/Lower Case” para selecionar letra minúscula.

Selecione “p”, “e”, “r”, “i”, “e”, “n”, “c” e “e”.

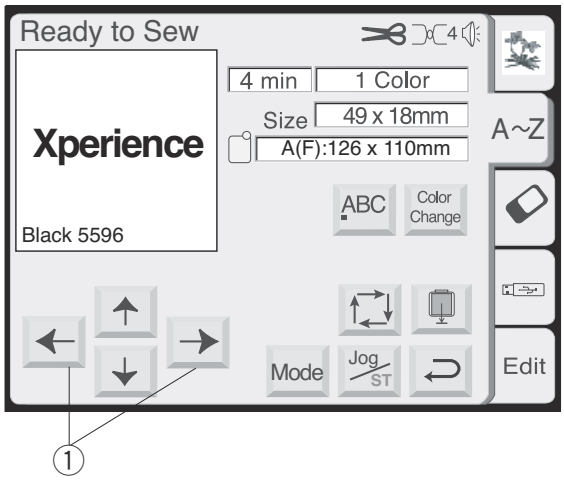
Toque na tecla “OK” .

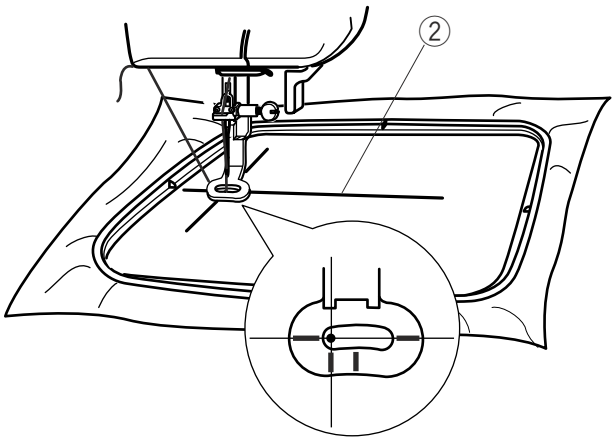
Toque na tecla “Return” na mensagem de advertência do tamanho do bastidor.




A janela Pronto para Costurar (Ready to Sew) abrirá.

① **Tecla de Troca de Cor**
Toque nesta tecla se desejar que a máquina pare entre cada letra de modo que a cor da linha pode ser mudada.




Coloque o tecido no bastidor com as linhas centrais localizadas no lado esquerdo. (Lembre-se de que a posição central para as letras horizontais está do lado esquerdo do gabarito. Consulte a página 23.)

Use as teclas de deslocamento ① para posicionar o bastidor e alinhar a agulha diretamente sobre as linhas centrais ②.

Baixe o pé-calcador. Pressione a tecla “Start/Stop” e costure 5 ou 6 pontos. Pare a máquina pressionando a tecla “Start/Stop”.

Erga o pé calcador. Corte o pedaço de linha inicial próximo ao ponto de início. Baixe o pé calcador.

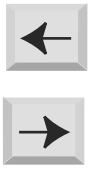
Pressione a tecla “Start/Stop”e deixe a máquina costurar até que ela pare automaticamente.

**NOTA:** A orientação vertical das letras irá costurar como na ilustração ③.

## Correções da Letra

**Apagando uma letra**

**Exemplo: Para apagar o “2” de “8200”**



Toque nas teclas “Move Cursor” até que o cursor (sublinhado) esteja sob o 2.

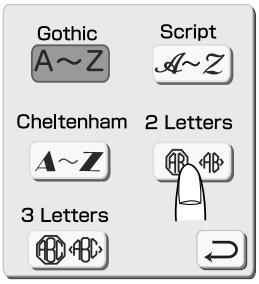
Toque na tecla “Delete”. O “2” é apagado.

**Inserindo uma letra**

**Exemplo: Inserir o “3” em 800**

Toque nas teclas “Move Cursor” até que o cursor (sublinhado) esteja sob o número onde você deseja inserir um novo número.

Selecione “3”. O “3” será inserido entre o “8” e o “0”.



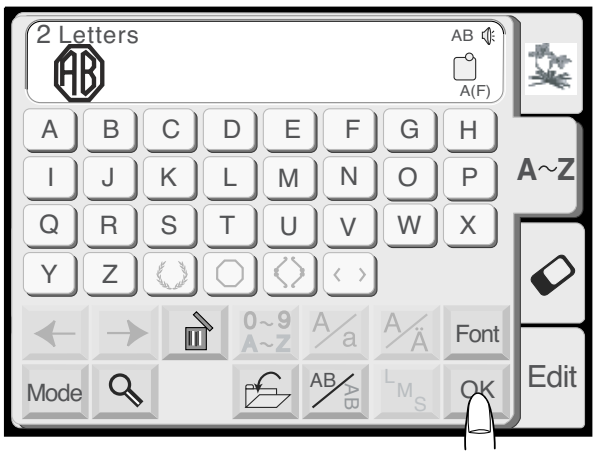

## 2 Letra ou Monogramas de 3 Letras

**Exemplo: 2 letras e quadro para monograma**

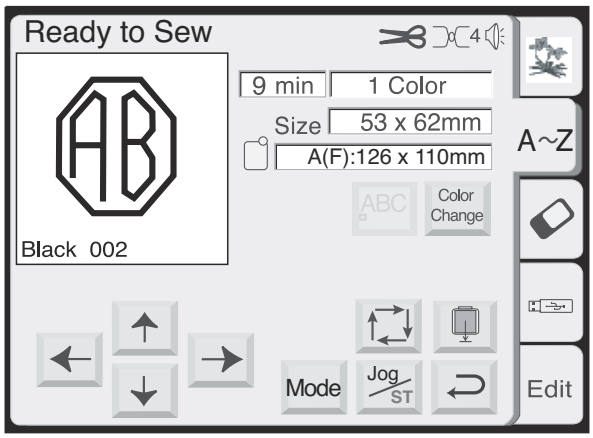
A janela de seleção da letra deverá estar aberta. Consulte a página 30.

Toque na tecla “Font” e selecione a tecla “2 Letters”.

Selecione um dos quadros.




Selecione “A” e “B”.

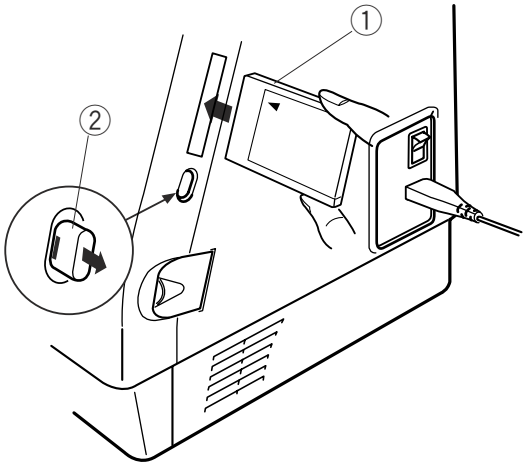



Toque na tecla “OK”. Toque na tecla “Return” na mensagem de advertência do tamanho do bastidor. Costure o monograma da letra.

**NOTA:** O ponto inicial para os monogramas de 2 e 3 letras é o centro do bastidor.

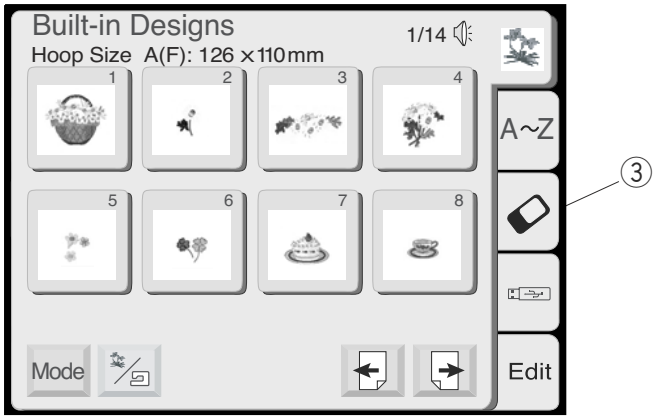
## Costurando com os Cartões de Desenho PC (Opcional)

### Inserindo o Cartão

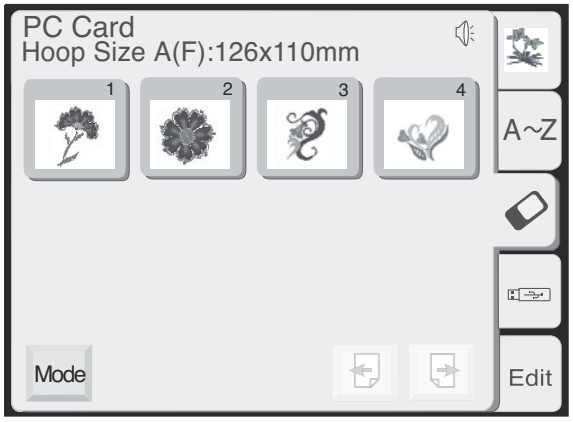



Insira o cartão de desenho do PC ① na ranhura com o lado da frente voltado para você. Empurre o cartão até ouvir um clique e o botão de ejeção ② saltará para fora. (Você deve ver uma barra vermelha no botão.)

### Selecionando em um Cartão de Desenho PC



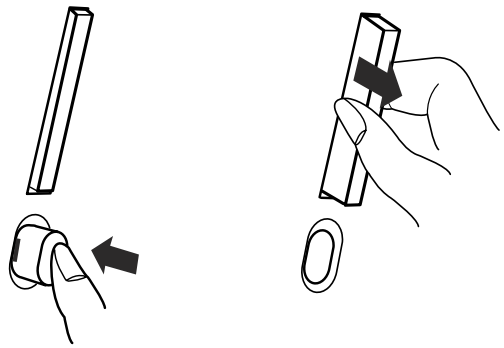

Toque na tecla ③ “PC Design Card”




A janela de seleção do desenho PC abre. Os desenhos programados no cartão aparecerão. Selecione um desenho.

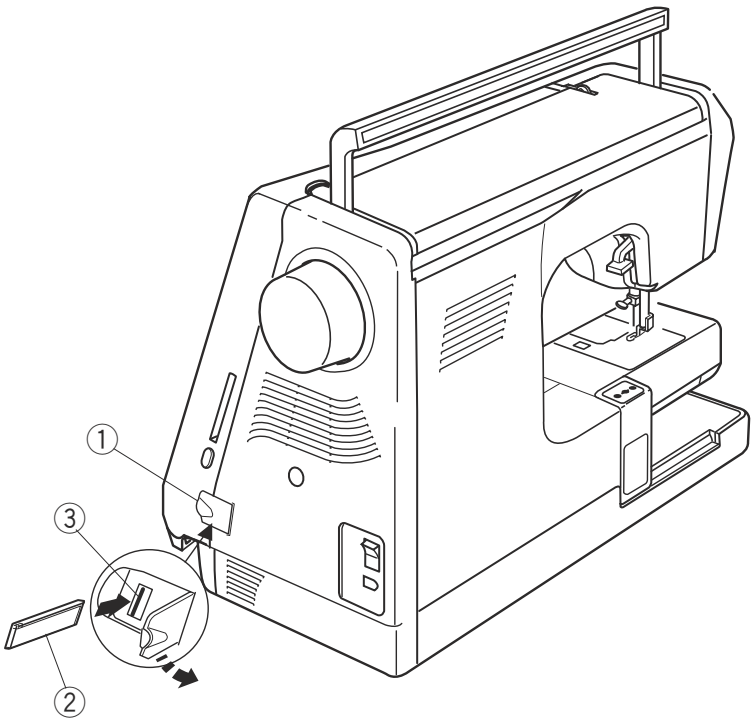
**NOTA:** Abrir os desenhos no Cartão ATA PC Card é o mesmo que na memória USB (consulte a página 37).

### Ejetando um Cartão



Empurre o botão de ejeção do cartão. Remova o cartão de desenho PC da ranhura.

**PRECAUÇÃO:**
Não desligue a energia elétrica e nem ejete o cartão enquanto as mensagens de aviso ou a ampulheta estiverem sendo exibidos.



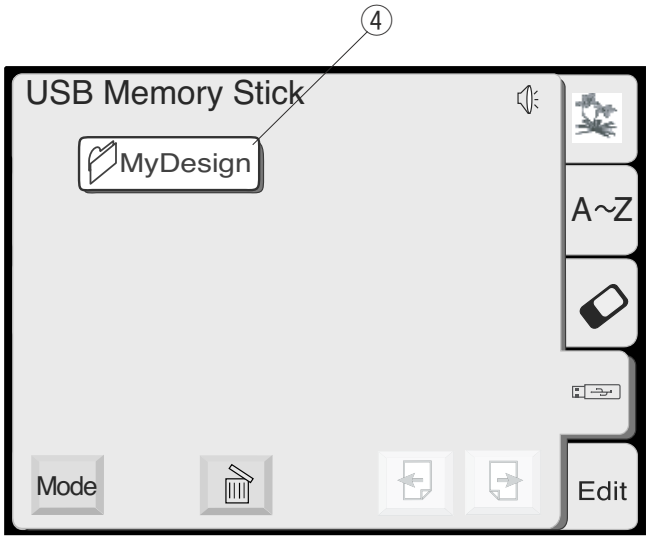

## Memória USB (item opcional)

As memórias USB podem ser usadas para salvar os dados do bordado e transferir os desenhos do bordado entre o modelo 8300 e o seu PC.
A memória USB pode ser adquirida em lojas de material fotográfico, em armazéns de equipamento informático etc. de várias formas e tamanhos.

Abra uma pequena porta sob a ranhura do cartão. Insira a memória USB na tomada USB no modelo 8300.

① Porta pequena
② Memória USB (item opcional)
③ Tomada USB

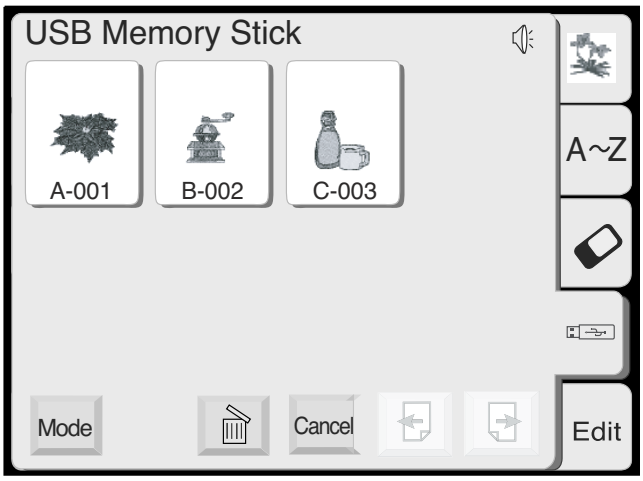
**PRECAUÇÃO:** Não desligue a energia ou desconecte a memória USB enquanto o sinal de alerta ou a ampulheta estiverem sendo exibidos.



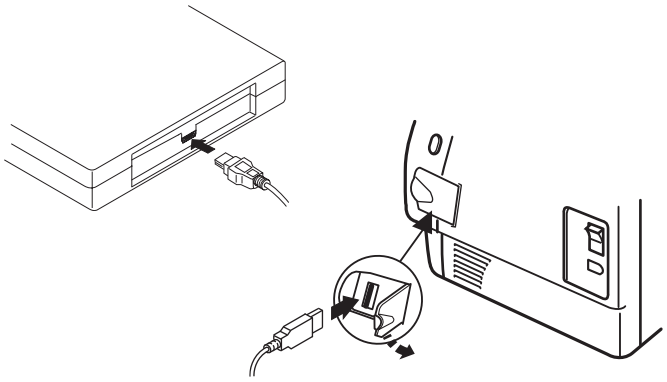

### Abrindo os desenhos na memória USB

Toque na tecla de memória USB.
A lista de pastas é exibida na janela.
Toque na tecla de seleção da Pasta desejada para abrir.

④ Tecla de seleção de pasta




Os desenhos contidos na pasta selecionada serão exibidos nas teclas Seleção de modelos.
Toque na a tecla de Seleção de modelos para selecionar o modelo desejado.



## Uso do leitor de CD-ROM opcional

Introduza o conector mini USB na porta USB na parte traseira do leitor de CD-ROM.

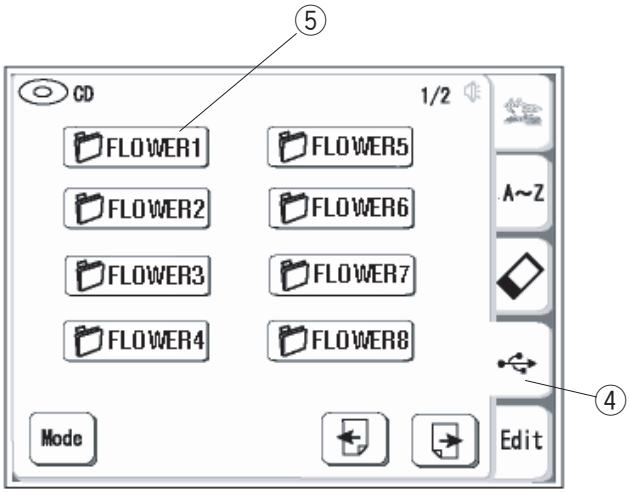
Abra uma pequena porta sob a ranhura do cartão.

Ligue o conector USB à porta USB na 8300.

O leitor de CD-ROM não necessita de alimentação externa, uma vez que esta é fornecida a partir da máquina através do cabo USB.

Ligue a alimentação da 8300.

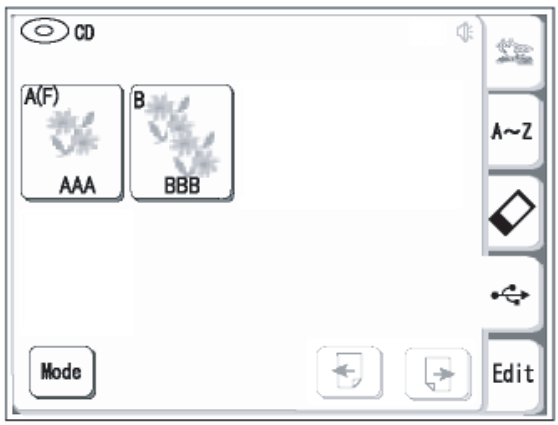
Pressione o botão Abrir para abrir o tabuleiro do leitor de CD-ROM. Introduza um CD com dados de desenhos de bordados em formato JEF.




### Abrindo os desenhos de CD-ROM

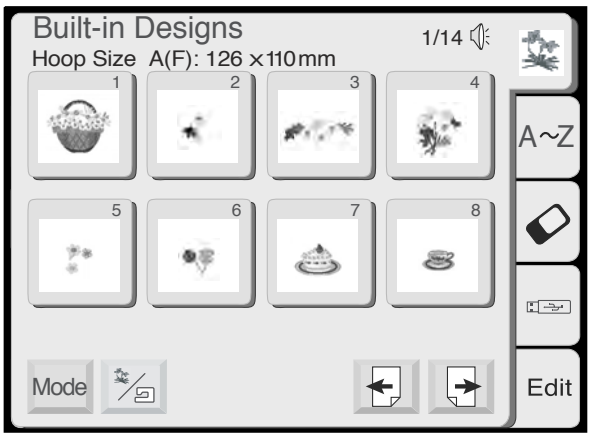
Pressione a tecla da **USB**.
A lista de pastas é exibida na janela.
Pressione a tecla **Seleção de pasta** desejada para selecioná-la.

④ Tecla da USB
⑤ Tecla seleção de pasta




Os desenhos contidos na pasta selecionada serão exibidos nas teclas **Seleção de modelos**.
Pressione a tecla de **Seleção de modelos** para selecionar o modelo desejado.

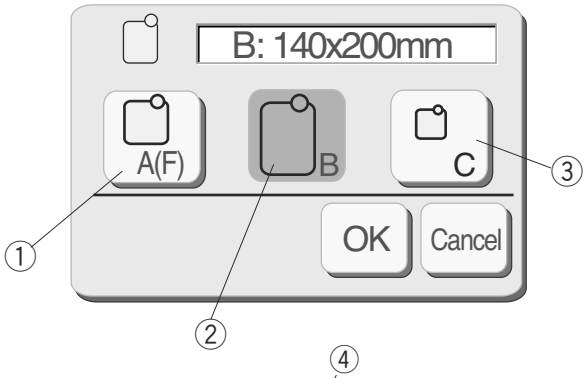
**NOTAS:**
Não desligue a alimentação da 8300 nem desligue o leitor de CD-ROM enquanto esta estiver sendo acessada.
Não desligue o cabo USB enquanto a máquina estiver funcionando.




## Janela Editar

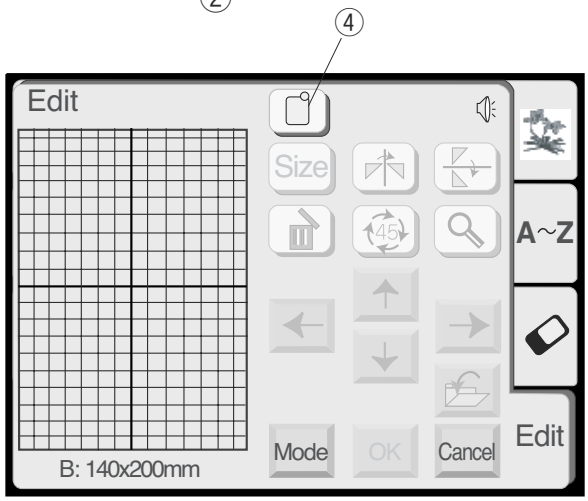
Modificar e combinar desenhos para criar a sua interpretação única deles.

Toque na tecla “Edit”.




A janela de seleção do bastidor abre. Selecione um desses bastidores tocando na tecla correspondente.

① Bastidor Padrão A ou Bastidor Opcional F -126 mm x 110 mm (5" x 4 3/8")
② Bastidor Grande - V 140 mm x 200 mm (5 1/2" x 8")
③ Bastidor com Braço Livre Opcional - V 50 mm x 50 mm (2" x 2")

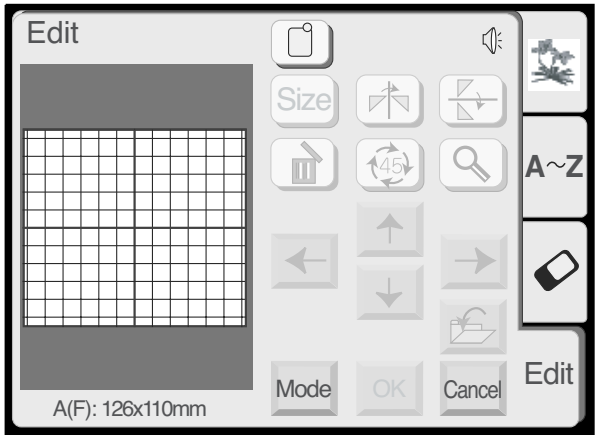



Toque na tecla “OK” para abrir a janela de edição do bastidor selecionada.

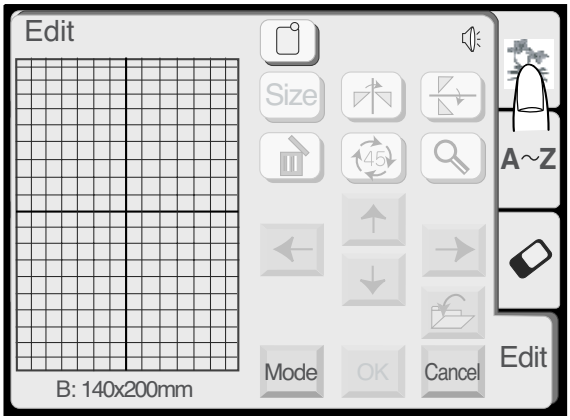
**NOTA:** Se você tocar na tecla “Cancel” , a janela de edição do bastidor grande B abrirá porque o bastidor grande B é o bastidor predefinido.

**NOTA:** Se você selecionar um desenho antes de abrir a janela de edição, toque na tecla “Hoop Selection” ④ use o mesmo método conforme descrito acima.

**Janela de edição do bastidor grande B**

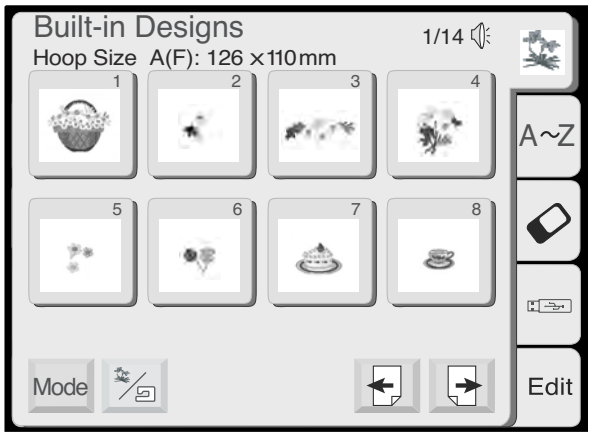



**Janela de edição do Bastidor predefinido A e do bastidor F opcional**

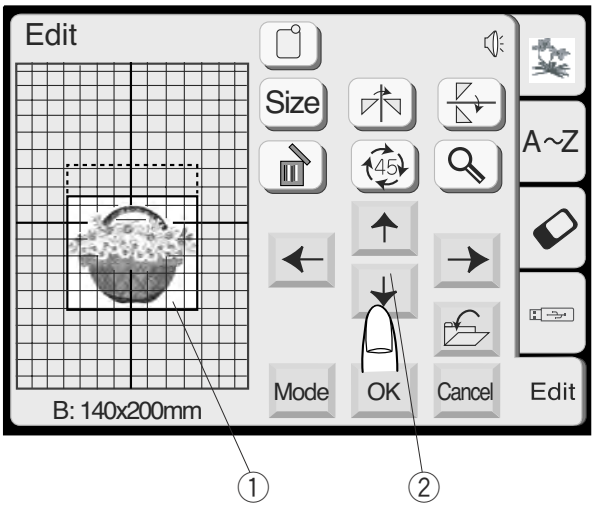



**Selecionando um Desenho Após Abrir a Janela Editar**

Abra a janela de seleção do desenho.




Selecione um desenho.




O desenho aparecerá na janela de edição com um destaque em volta dele.

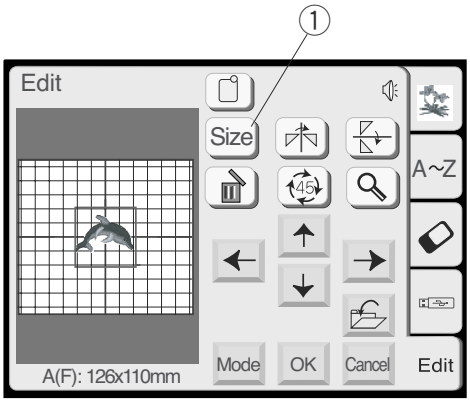
**Mover um Desenho**

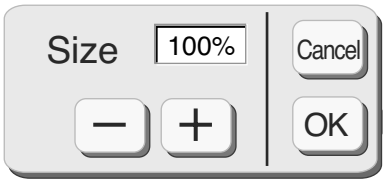
① Toque no desenho na tela e arraste-o para o novo l ocal com a ponta do dedo. **NUNCA** o arraste com um objeto pontiagudo.

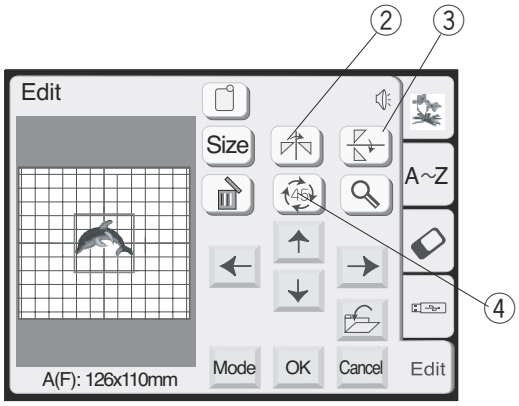
OU

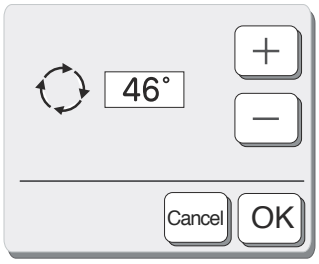
② **Teclas Mover Desenho**

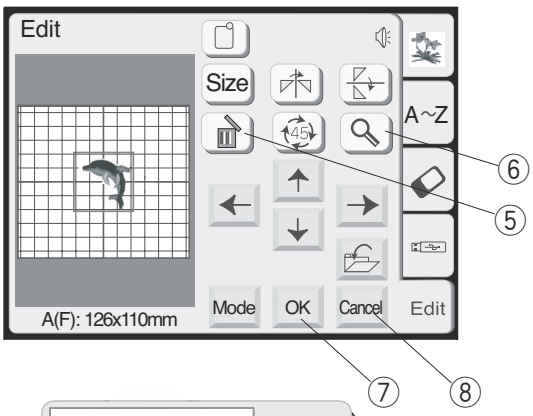
Use essas teclas para mover o desenho para a nova posição. O carro não irá se mover (como ele faz com as teclas de deslocamento) mas ao contrário o desenho se move em relação ao bastidor e não a máquina.

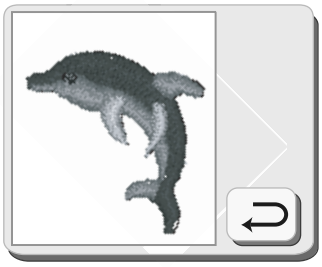


**1 Tecla de Tamanho**

Toque nessa tecla e a janela de ajuste de tamanho abrirá. O tamanho do desenho pode ser alterado em aumentos de 10% entre 90% e 120% do tamanho original.

Toque na tecla "–" para diminuir o tamanho do desenho.

Toque na tecla "+" para aumentar o tamanho do desenho.

Toque na tecla "OK" e o novo tamanho do desenho aparecerá na janela de edição. (Se você tocar na tecla "Cancel" , a janela de tamanho fecha e o desenho permanece no tamanho original.)

**2 Tecla de Imagem Espelhada**

Toque nessa tecla para mudar o desenho da esquerda para a direita.

**3 Tecla face a face**

Toque nessa tecla para mudar o desenho da parte superior para a parte inferior.

**4 Tecla Girar**

Toque nessa tecla para girar o desenho 45 graus no sentido horário.

Ao pressionar e segurar esta tecla por um segundo ou mais, a caixa de diálogo de Rotação abrirá.

Toque na tecla Mais para girar o modelo em um grau no sentido horário.

Toque na tecla Menos para girar o modelo em um grau no sentido anti-horário.

Pressionando e segurando as teclas Mais ou Menos girará o modelo rapidamente.

Toque na tecla OK para aplicar o novo ângulo.

Para cancelar a rotação, toque na tecla Cancelar.

**5 Tecla Apagar**

O desenho que está circundado pelo destaque será apagado.

**6 Tecla de ampliação**

Toque nessa tecla para exibir o desenho em uma imagem maior.

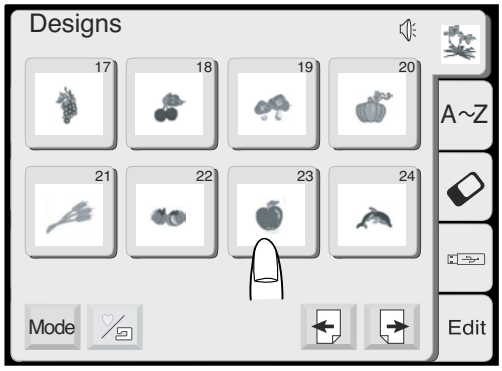
Toque na tecla "Return" para fechar a janela.

**7 Tecla OK**

Todos os desenhos são agrupados juntos e a janela pronto para costurar abre.

**8 Tecla Cancelar**

Toque nessa tecla e todos os desenhos na janela de edição serão apagados e o modo de edição será desativado.



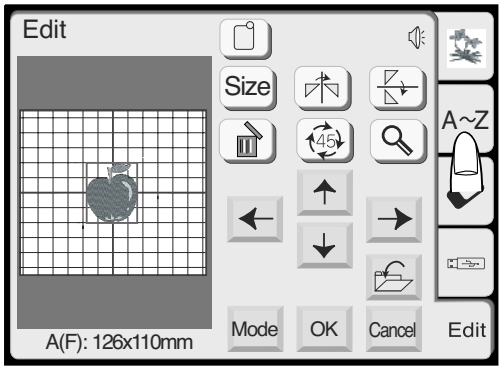

## Combinar um Desenho Predefinido com a Letra

Exemplo: Desenho predefinido 23 e “Maçã”

Selecione o desenho 23 na janela de seleção de desenho predefinido.

Toque na tecla “Return” na mensagem de advertência do tamanho do bastidor.

Toque na tecla “Edit”.

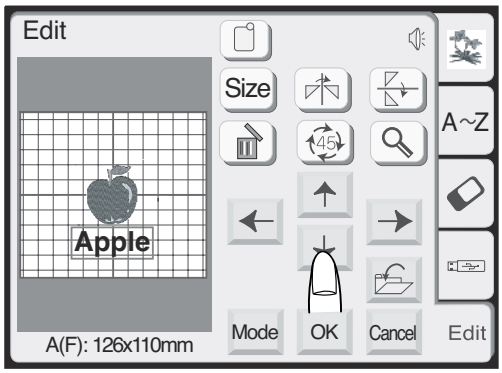



Toque na tecla “Alphabets”.

Selecione “A” (letra maiúscula no estilo Gótico).

Toque na tecla “Upper/Lower Case” para ativar letra minúscula.

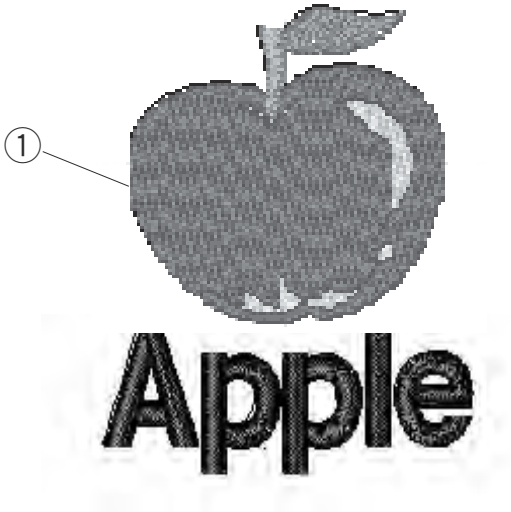
Selecione “p”, “p” “l”e “e”.
Toque na tecla “OK” .




Posicione o desenho e o texto arrastando-os ou usando as teclas mover desenho. Toque na tecla “OK” para agrupar tudo e abra a janela pronto para costurar.

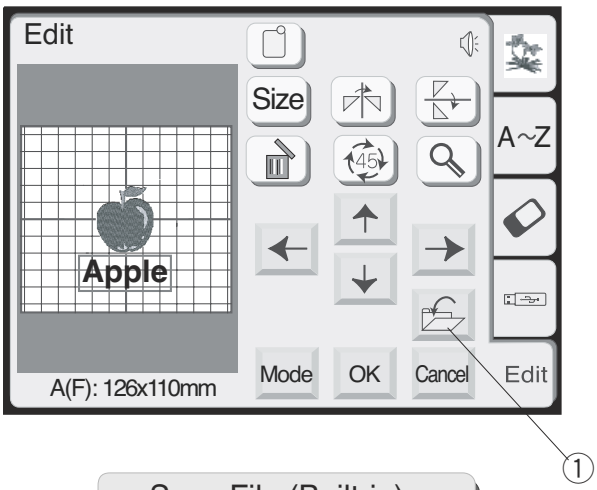
Toque na tecla “Return” na mensagem de advertência do tamanho do bastidor.

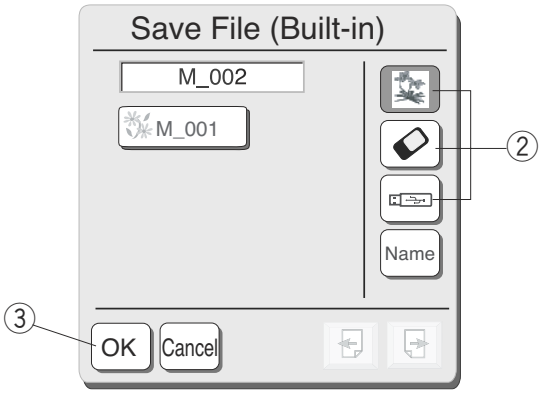
A janela Pronto para Costurar (Ready to Sew) se abre.

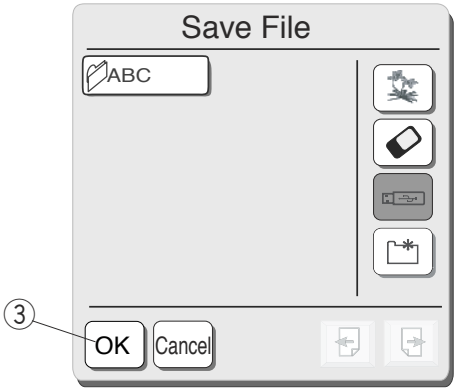


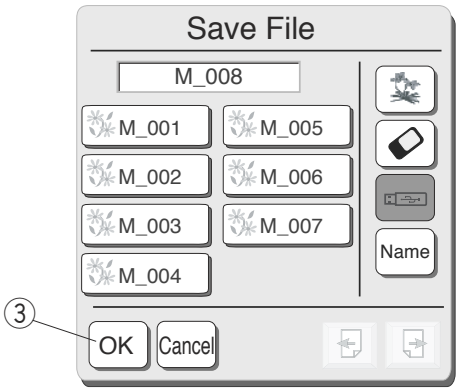

① Costurar desenho.

**NOTA**: Se você tocar na tecla “Return” na janela pronto para costurar, o modo editar é desativado e todos os dados são apagados.




**Salvando um Desenho em um Arquivo**
(A tecla editar precisa estar ativada)

1 **Tecla Salvar Arquivo**
Toque nessa tecla se desejar salvar sua combinação única de modo que ela seja usada no futuro.

A janela de salvar arquivo será aberta.

Selecione o local onde o arquivo será salvo tocando em uma das duas teclas a seguir.

* Memória Predefinida: o arquivo será salvo na memória interna da máquina.
* Cartão PC: o arquivo será salvo no cartão PC.
*Cartão USB: o arquivo será salvo na memória USB.

A tela da lista de Arquivos abrirá se você pressionar a tecla da memória predefinida, enquanto a Lista de Pastas abrirá se você pressionar a tecla do cartão PC ou a tecla da memória USB.

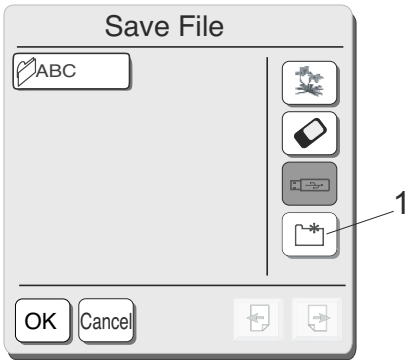
Selecione a pasta desejada e toque na Tecla 3 OK.

A lista de arquivos da pasta selecionada abrirá.

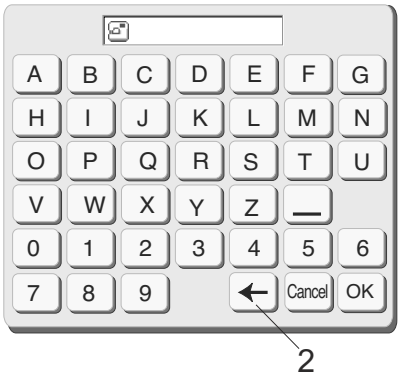
Toque na tecla OK para salvar o arquivo e o sistema voltará à tela original.

Os nomes do arquivo são automaticamente designados em ordem numérica, começando com M_001.

**PRECAUÇÃO:**
Não desligue a energia elétrica e nem ejete o cartão enquanto as mensagens de aviso ou a ampulheta estiverem sendo exibidos. Os dados armazenados poderão ser perdidos ou danificados.



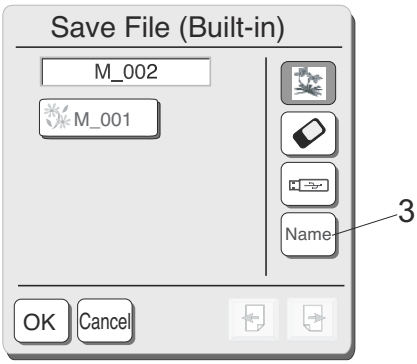

Se desejar criar uma nova pasta, toque na tecla 1 “New Folder”.



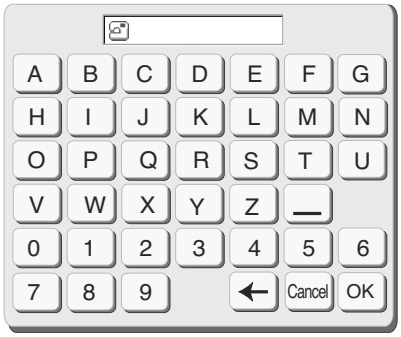

A janela do nome das pastas abrirá.

Toque nas teclas (até 8 caracteres) que correspondem ao nome da pasta que você deseja atribuir.
Para corrigir o último caractere do nome, toque na tecla 2 “Backspace”.
Toque nas teclas restantes para completar o nome do arquivo.

Toque na tecla OK. A janela da lista de arquivos da nova pasta abrirá.



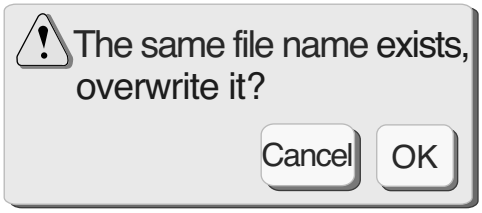

Se desejar rotular o arquivo com um nome diferente, toque na tecla 3 “File Name”.



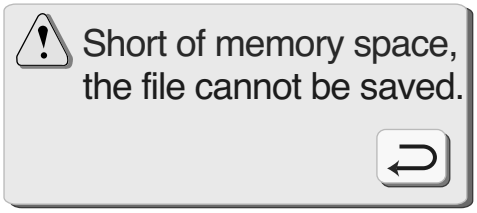

A janela “File Name” abrirá.

Toque nas teclas (até 8 caracteres) para nomear uma nova pasta e pressione a tecla OK.

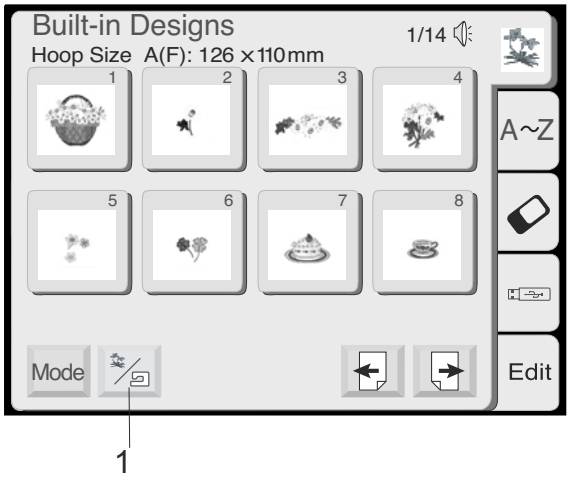
Toque na tecla “OK”. A janela do nome do arquivo fechará e o arquivo será salvo com aquele nome. (Se você tocar na tecla “Cancel” , a janela do nome do arquivo fechará atribuindo o novo nome do arquivo).




**NOTA:** Se você tentar salvar o arquivo com um nome que já existe, essa mensagem de advertência aparecerá. Toque na tecla “OK” para sobrescrever o arquivo. Toque na tecla “Cancel” se você não quiser sobrescrever o arquivo. Mude o nome do arquivo e então salve-o sob o mesmo nome.



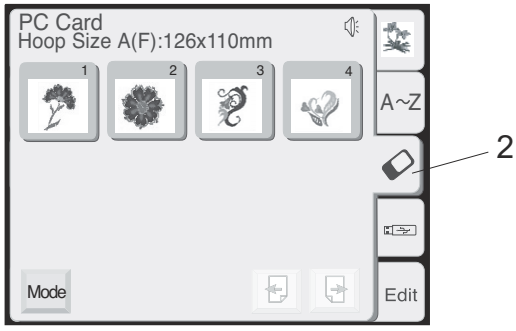

**NOTA:** Quando a memória estiver cheia, uma mensagem de aviso será exibida.
Toque na tecla “Return”. Vá para a janela abrir arquivo (consulte a página 45) e apague um arquivo que você não quer mais.



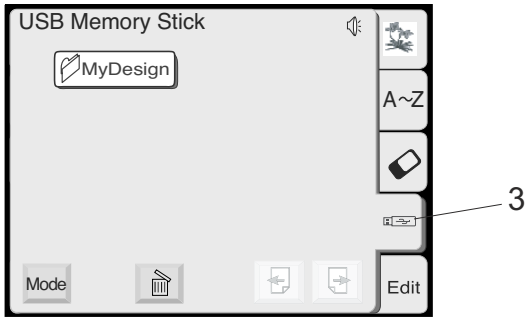

## Abrindo um Arquivo Salvo

Você pode costurar qualquer desenho que tenha sido salvo em um arquivo.

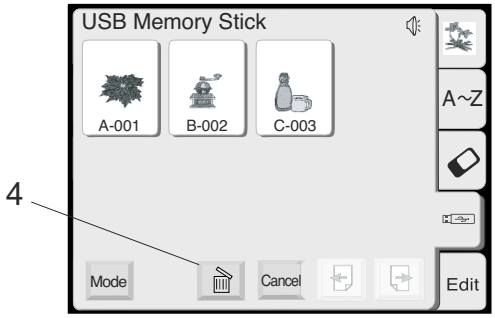
Para abrir os arquivos salvos na memória interna, toque na tecla 1 Built-in/Personal.
A janela de seleção do desenho para a memória interna abrirá.
Selecione o arquivo desejado.

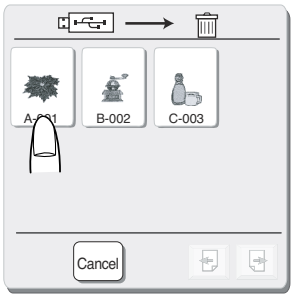


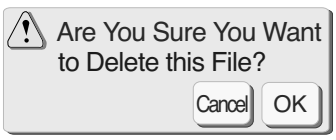

Para abrir os arquivos salvos no cartão PC, toque na tecla 2 Card.
A janela de seleção do Cartão de Desenho PC abrirá.
Selecione o arquivo desejado.




Para selecionar os arquivos salvos na memória USB, toque na tecla 3 memória USB.
A lista de pastas abrirá.



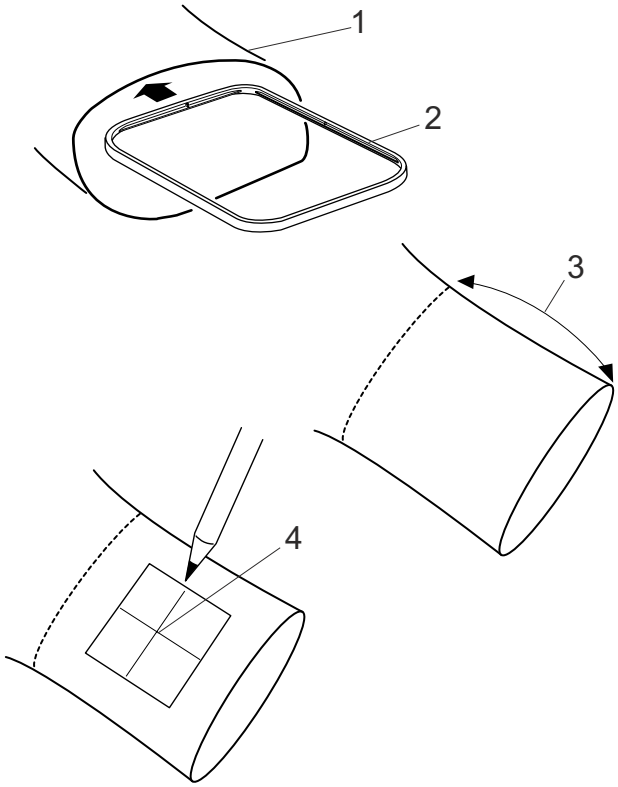




## Apagando um Arquivo Salvo

Toque na tecla 4 “Delete”.
Toque no desenho que deseja apagar.

A janela de confirmação abrirá. Toque na tecla “OK” para apagar. Toque na tecla “Cancel” para fechar a janela de confirmação sem apagar o arquivo.

## Bordando com o Bastidor C do Braço Livre



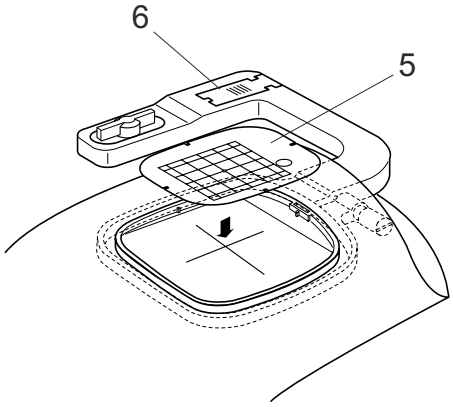

A dimensão da abertura da perna ou da manga deve ser grande o suficiente para permitir que o bastidor se movimente livremente. Insira o aro interno do bastidor grande B na abertura 1.
Se o aro interno não puder ser inserido facilmente, a abertura é muito estreita para o bordado do braço livre.

A distância máxima para a posição do desenho dentro da abertura a partir da extremidade é de 200 mm (7-7/8") .
Risque as linhas centrais 4 para a colocação do desenho.

Remova a mesa de extensão. Consulte a página 5.

Selecione o bastidor "C" em Editar Modo.

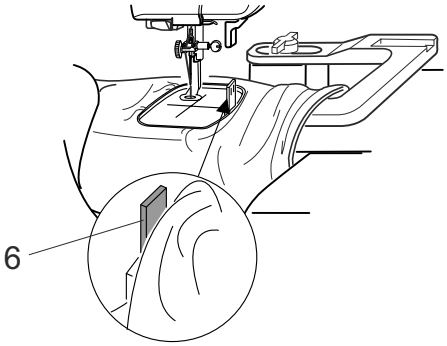
Selecione desenho ou letras (as dimensões ou desenho/letras devem ser 49 mm ou menos)
**NOTA:**
Os desenhos predefinidos menores do que 49mm são 2, 4-9, 12-15, 17-20, 22-30, 35, 36, 38, 39, 45, 47, 48, 50-55 e 58.




Coloque o tecido no bastidor, alinhe as linhas centrais 4 com o gabarito do bastidor 5.

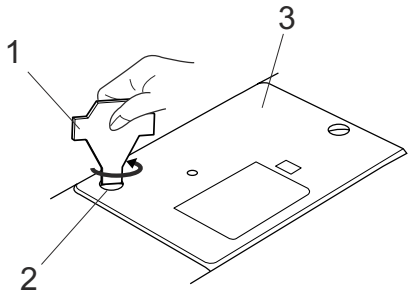
Coloque o tecido ao redor do braço livre e trave o bastidor no carro.
Enrole as extremidades do tecido de modo que ele não fique preso ao pescoço do braço livre durante a costura do bordado.
Insira as placas de travamento (armazenadas no braço do bastidor) 6 próximo à abertura do bastidor. As placas de travamento evitam que as extremidades do tecido no braço livre rolem de volta para a área de bordado.

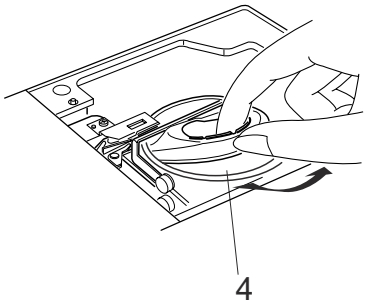
Toque nas teclas "Jog" para posicionar a agulha diretamente sobre a linha central.

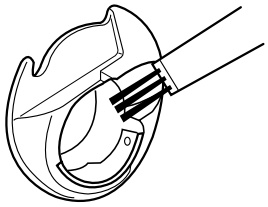


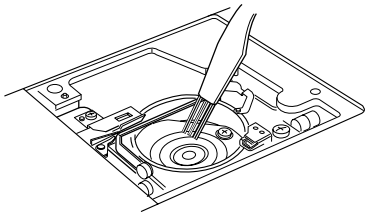

Costurar desenho.

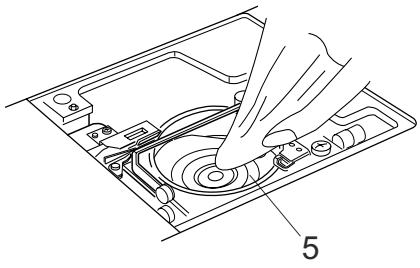
**PRECAUÇÃO:** Remova imediatamente o bastidor do braço livre após a costurar estar completa. Nunca tente selecionar um novo desenho, mudar os modos ou desligar a máquina sem primeiro remover o bastidor do braço.








## Como Cuidar da Sua Máquina

A máquina é auto-lubrificada, entretanto, a área ao redor da bobina e bastidor deve ser limpa toda vez que a máquina tiver um uso intenso**. Não desmonte a máquina além do explicado nestas páginas**. Limpe a parte externa da máquina com um tecido macio e sabão neutro.

### Limpeza da Área da Lançadeira

Fios soltos e pó podem resultar em fios enrugados e em quebra da linha durante a costura.
Verifique se a acúmulo de fiapos após cada projeto ter sido completado.

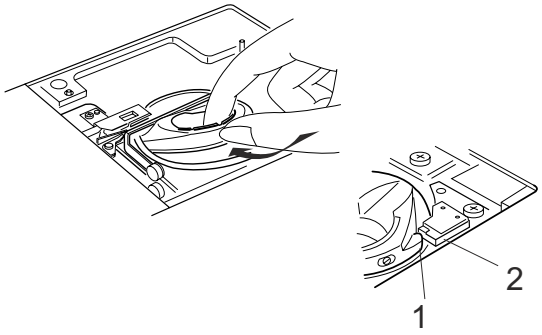
Gire manualmente o volante para levantar a agulha até a sua posição mais alta. Desligue **(posição Off )**o interruptor. **Retire a máquina da tomada** antes da limpeza.

Remova a agulha. Use a chave de parafuso 1 fornecida com a máquina para remover o parafuso 2. Retire a placa da agulha 3.

Retire a bobina. Levante e remova a caixa da bobina 4.

Limpe a caixa da bobina com uma escova de remoção de fiapos e com um pano macio e seco.

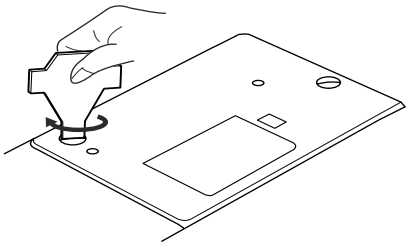
Limpe a área da lançadeira 5 com uma escova de remoção de fiapos.
Seque gentilmente com um pano macio, seco.
(Pode também usar um aspirador pequeno.)



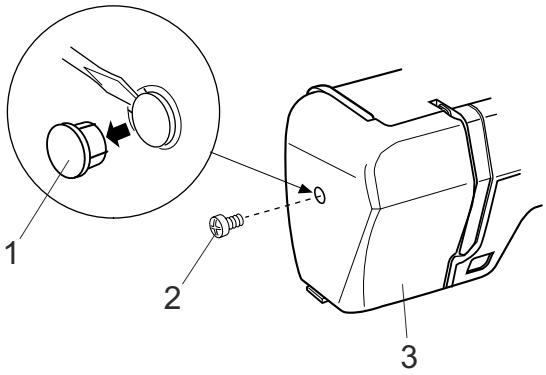

**Substituindo a Caixa da Bobina**

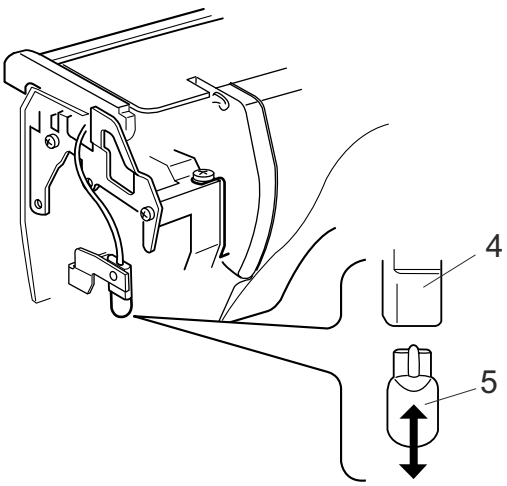
Introduza a caixa da bobina de modo que o botão 1 se encaixe junto ao batente 2 da área da lançadeira.

Prenda a placa da agulha e aperte os parafusos.



Após a limpeza, assegure-se de recolocar a agulha, o pé calcador e a bobina.




**Trocando a Lâmpada**

Desligue **(posição OFF)** o interruptor. **Retire a** máquina da tomada.
Espere a lâmpada esfriar antes de trocá-la.

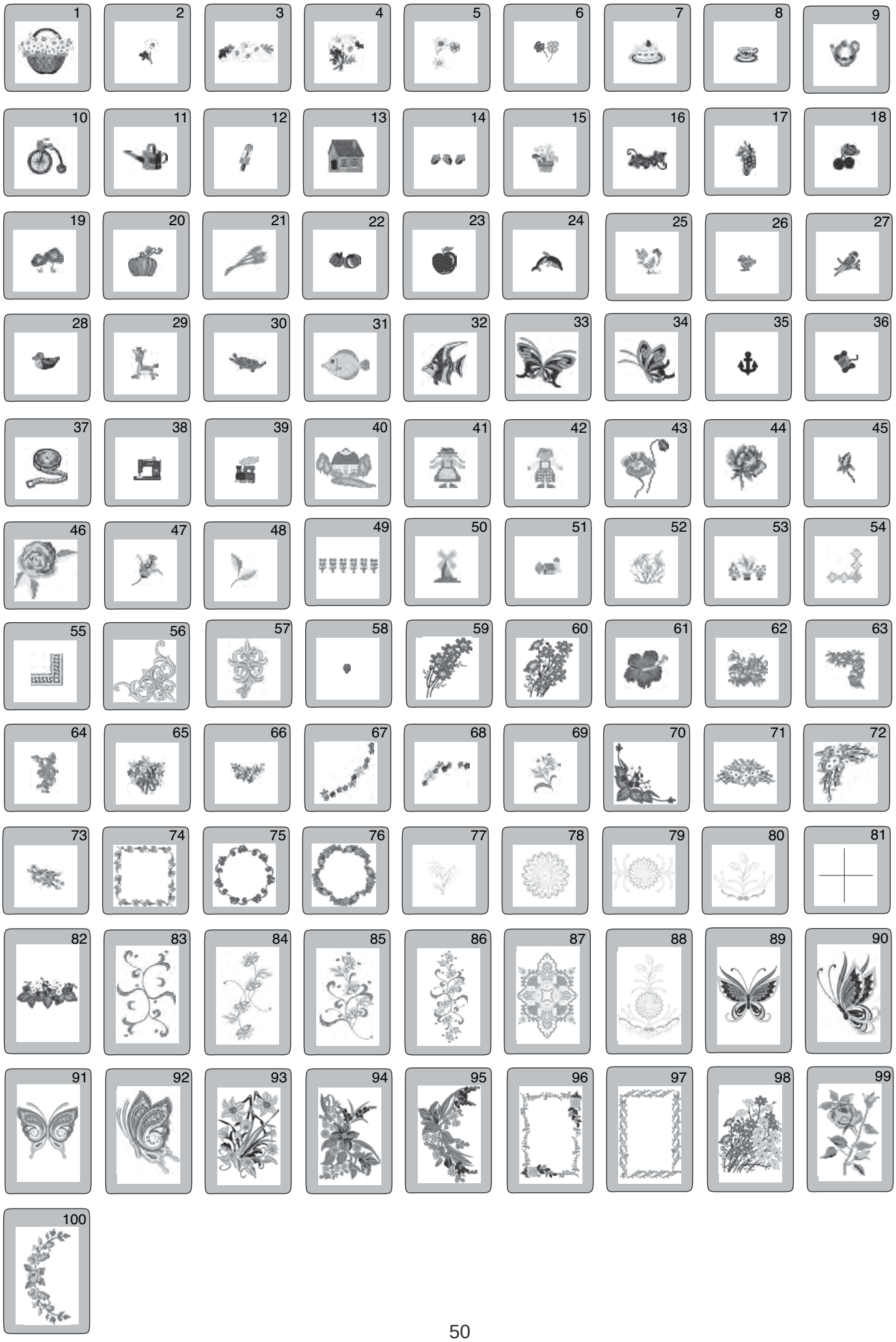
Remova a cobertura do parafuso 1 e solte o parafuso 2. Retire a placa frontal 3.

Puxe a lâmpada 5 para fora do bocal 4.

Insira a lâmpada no soquete da lâmpada.
Recoloque a placa frontal, parafuse e recoloque a cobertura do parafuso.

**NOTA:**Use somente lâmpadas do mesmo tipo, 12 Volts, 5 watts.

# TABELA DE DESENHOS



Gothic

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z □ □ .
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z □ □ .
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 & _ $ @
. · , ? ¿ ! ¡ ‘ ’ < > – □ □
Ä Â Á À Ã Å Ë Ê É È Ï Î Í Ì Ñ
Ö Ô Ó Ò Õ Ü Û Ú Ù Æ Ĳ Œ Ç Ø ß
ä â á à ã å ë ê é è ï î í ì ñ
ö ô ó ò õ ü û ú ù æ ĳ œ ç ø ß

Script

𝒜 ℬ 𝒞 𝒟 ℰ ℱ 𝒢 ℋ ℐ 𝒥 𝒦 ℒ ℳ 𝒩
𝒪 𝒫 𝒬 ℛ 𝒮 𝒯 𝒰 𝒱 𝒲 𝒳 𝒴 𝒵 □ □ .
𝒶 𝒷 𝒸 𝒹 ℯ 𝒻 ℊ 𝒽 𝒾 𝒿 𝓀 𝓁 𝓂 𝓃
𝑜 𝓅 𝓆 𝓇 𝓈 𝓉 𝓊 𝓋 𝓌 𝓍 𝓎 𝓏 □ □ .
𝒪 1 2 3 4 5 6 7 8 9 & _ $ @
. • , ? ¿ ! ¡ ‘ ’ < > – □ □
𝒜́ 𝒜̂ 𝒜́ 𝒜̀ 𝒜̃ 𝒜̊ ℰ̈ ℰ̂ ℰ́ ℰ̀ ℐ̈ ℐ̂ ℐ́ ℐ̀ 𝒩̃
𝒪̈ 𝒪̂ 𝒪́ 𝒪̀ 𝒪̃ 𝒰̈ 𝒰̂ 𝒰́ 𝒰̀ Æ Ĳ Œ 𝒞̧ ø ß
𝒶̈ 𝒶̂ 𝒶́ 𝒶̀ 𝒶̃ 𝒶̊ ℯ̈ ℯ̂ ℯ́ ℯ̀ 𝒾̈ 𝒾̂ 𝒾́ 𝒾̀ ñ
𝑜̈ 𝑜̂ 𝑜́ 𝑜̀ 𝑜̃ 𝓊̈ 𝓊̂ 𝓊́ 𝓊̀ æ ĳ œ 𝒸̧ ø ß

Cheltenham

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z □ □ .
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z □ □ .
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 & _ $ @
. • , ? ¿ ! ¡ ‘ ’ < > – □ □
Ä Â Á À Ã Å Ë Ê É È Ï Î Í Ì Ñ
Ö Ô Ó Ò Õ Ü Û Ú Ù Æ Ĳ Œ Ç Ø ß
ä â á à ã å ë ê é è ï î í ì ñ
ö ô ó ò õ ü û ú ù æ ĳ œ ç ø ß

3-letters / 2-letters

# RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

| Problema | Causa | Veja a(s) página (s) |
|---|---|---|
| A linha da agulha quebra | 1. A agulha não está encaixada adequadamente.<br>2. A tensão da linha da agulha está alta demais.<br>3. A agulha está torta ou rombuda.<br>4. A agulha não está encaixada corretamente.<br>5. A linha da agulha e da bobina não estão passadas no porta-linhas antes da costura começar. | 18<br>6<br>21<br>21<br>20 |
| A linha da bobina quebra | 1. A linha da bobina não foi enfiada corretamente na caixa da bobina.<br>2. Há acúmulo de fiapos na caixa da bobina.<br>3. A bobina está danificada e não roda com suavidade. | 17<br><br>48-49<br>Mudar a bobina |
| A agulha quebra | 1. A agulha não está encaixada corretamente.<br>2. A agulha está torta ou rombuda.<br>3. O parafuso de fixação da agulha está frouxo.<br>4. A tensão da linha da agulha está alta demais. | 21<br>21<br>21<br>6 |
| A máquina salta pontos | 1. A agulha não está encaixada corretamente.<br>2. A agulha está torta ou rombuda.<br>3. A linha da agulha não foi enfiada corretamente.<br>4. O bastidor não está fixado corretamente ao carro.<br>5. O tecido não está preso ao bastidor.<br>6. O suporte não está sendo usado. | 21<br>21<br>18<br>25<br>24<br>22 |
| Os desenhos estão distorcidos; a máquina não funciona | 1. O tecido não está preso ao bastidor.<br>2. O bastidor não está fixado corretamente ao carro.<br>3. O carro está tocando alguma coisa em volta da máquina.<br>4. O tecido está preso ou foi puxado por alguma coisa durante a costura.<br>5. A tensão da linha da agulha está alta demais.<br>6. O suporte não está sendo usado.<br>7. A linha no lado de baixo do tecido não está cortada corretamente. | 24<br>25<br><br>8<br>Liberar o tecido<br><br>6<br>22<br>Cortar a linha |
| Ruído anormal quando | 1. A máquina não está conectada à tomada.<br>2. Há um fio preso na área da lançadeira.<br>3. O circuito de controle não está funcionando corretamente. | 7<br>48-49<br>Ligar e desligar a máquina |
| A máquina está ligada | 1. Há alguma coisa presa entre o carro e o braço.<br>2. O carro está tocando alguma coisa em volta da máquina. | Remover objeto<br>8 |
| A tela de LCD não está visível | 1. O contraste da tela não está ajustado corretamente.<br>2. A máquina não foi usada por um tempo e entra no modo ecológico. | 11<br><br>11 |
| Operação barulhenta | 1. Há linhas presas na área da lançadeira.<br>2. Há acúmulo de fiapos na área da lançadeira ou na caixa da bobina. | 48-49<br>48-49 |
| As teclas de seleção de modelo não funcionam | 1. As teclas não foram alinhadas corretamente.<br>2. O circuito de controle não está funcionando corretamente. | 12<br>Ligar e desligar a máquina |

## ÍNDICE


**A:**
Acessórios ..... 4
Guardar Acessório ..... 5
Ajustar as Posições da Tecla ..... 12
Janela de Seleção da Letra ..... 32
Tecla de Tamanho da Letra ..... 31
Letras ..... 30
Corta-linhas automático ..... 12

**B**
Tecla Backspace ..... 43
Bobina
Puxando a Linha da Bobina ..... 20
Colocação da Bobina ..... 17
Passando a Linha na Bobina ..... 15-16
Caixa da Bobina ..... 17, 47-48
Desenhos Predefinidos ..... 9, 26, 49-50

**C**
Tecla Cancelar ..... 27
Botão de Ejeção do Cartão ..... 3, 36
Ranhura do Cartão ..... 3, 36
Carro ..... 3, 8, 25
Linhas centrais ..... 23, 28, 33
Medições em Centímetros ..... 11
Trocando as Agulhas ..... 21
Limpeza ..... 47-48
Tecla de Mudança de Cor ..... 32
Tecla de Cor/ Peça ..... 26
Combinar Desenhos ..... 39-42
Conectando a Máquina à Fonte de Energia ..... 7
Corrigindo as Letras ..... 34
Cortando as Linhas ..... 28

**D**
Tecla Delete ..... 31, 40
Apagando um Arquivo Salvo ..... 45
Tabela de Desenhos ..... 3, 50-51
Tecla de Letra Diacrítica ..... 30

**E**
Modo Ecológico ..... 11
Editar ..... 38-41
Mesa de Extensão ..... 3, 5

**F**
Tecido ..... 22, 23, 26
Placa Frontal ..... 3, 48
Tecla Face a Face ..... 40
Ajustes Predefinidos do Tecido ..... 13
Nomes do Arquivo ..... 43
Teclas Up/Down do Arquivo ..... 45
Arquivos
Salvando, Sobrescrevendo, Recuperando e Apagando ..... 10, 43-45
Volante ..... 3, 18
Tecla de Fonte ..... 30
Formato ..... 13
Braço Livre ..... 5, 45
Teclas de Função ..... 9-14, 26-27, 29-32, 39-40, 45

**H**
Área da Lançadeira ..... 47
Janela de Seleção do Bastidor ..... 37
Parafuso de Aperto do Bastidor ..... 22, 24
Chave do bastidor ..... 22, 25
Bastidores ..... 4, 9, 22, 23-25, 37,46
Tecla Horizontal/Vertical ..... 31

**I**
Medições em Polegadas ..... 11
Janela do Índice ..... 14
Aro Interno ..... 22, 24

**J**
Teclas de deslocamento ..... 27, 33
Tecla Jog/ST ..... 29

**K**
Teclas ..... 9-14, 26-27, 29-32, 39-40, 45

**L**
Contraste da Tecla de LCD ..... 11
Tecla de LCD ..... 3, 9, 11
Seleção de Idioma ..... 13
Letras/ Números ..... 30
Lâmpada ..... 1, 48

**M**
Tecla Magnifier ..... 31, 40
Manutenção ..... 47-48
Banco de Memória ..... 13
Tecla de Imagem Espelhada ..... 40
Tecla de Modo ..... 9, 10
Janela de Seleção de Modo ..... 10
Monogramas ..... 30, 35
Teclas Mover Cursor ..... 31
Teclas Mover Desenho ..... 39
Mover Desenhos ..... 39

**N**
Placa da Agulha ..... 1, 3, 46-47
Posição da Agulha ..... 27
Passador de Linha na Agulha ..... 3, 19
Agulhas ..... 19, 21
Tecla Próximo ..... 9, 26, 44
Números/Letras ..... 30
Teclas de Números/Pontuação ..... 31

**O**
Tecla OK ..... 31
Tecla de Informações na Tela ..... 10, 14
Tecla Abrir Arquivo ..... 10, 45
Aro Externo ..... 22, 24
Sobrescrever Arquivo Salvo ..... 43

**P**
Cartão de Desenho PC ..... 3, 13, 36
Ranhura do Cartão de Desenho PC ..... 3, 13, 36
Nomes das Peças ..... 3
Plugues ..... 1, 3, 7
Interruptor de Luz/Energia ..... 3, 7
Pé Calcador ..... 3, 27
Alavanca do Pé Calcador ..... 3, 5
Tecla Anterior ..... 9, 44

**R**
Janela Pronto para Costurar ..... 29, 32
Recuperando o Arquivo Salvo ..... 45
Tecla Registrar ..... 11, 13
Recuperar para Tecidos Predefinidos ..... 13
Tecla Retornar Carro ..... 10, 29
Tecla Retornar ..... 10, 27
Tecla Girar ..... 40

**S**
Tecla Salvar Arquivo ..... 31, 43
Salvando um Arquivo ..... 43-44
Contraste da Tela ..... 11
Tecla AJUSTAR Preferência ..... 10, 11-13
Luz de Costura ..... 12, 48
Tecla de Tamanho ..... 40
Tamanho do Desenho - Dimensões ..... 27
Pulando ..... 26
Área Pequena —V Bordado ..... 26,46
Som ..... 11
Velocidade ..... 12
Pinos do Carretel ..... 3, 4, 15
Suportes ..... 22
Tecla Start/Stop ..... 3, 8, 28
Teclas Menos/Mais Pontos ..... 29

**T**
Folhas de Gabarito ..... 4, 28
Gabaritos ..... 23, 24
Linha ..... 13
Quebras de Linhas ..... 29
Tecla do Corta-linhas ..... 8
Corta-linhas ..... 3, 28
Suporte da Linha ..... 3, 20
Tensão da Linha ..... 3, 6, 27
Passando a Linha ..... 14, 18
Tempo ..... 27
Tecla do Traçado ..... 27

**U**
Tecla de Letra Maiúscula/Minúscula ..... 30

**V**
Orientação Vertical ..... 33

**W**
Categoria de janela ..... 9

Elna International Corp.SA Geneva, Switzerland
www.elna.com

852-800-117 (PO)